

09/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700
VIDEO GAMES
PS N64 DC PS2 GB
Das Magazin von Spielern für Spieler!
DREAMCAST: ONLINE-SPECIAL
Die Konsolen gehen online – schön und gut, aber wie geht's weiter?
PARASITE EVE II
ALONE IN THE DARK
The New Nightmare
Konami packt aus:
SILENT SCOPE
+ 11 weitere Knaller für die PlayStation2!
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
SEPTEMBER 2000
DM 6,50
4 391062 306503 09
Die Highlights: ■ Hidden & Dangerous (DC) ■ Legend of Mana (PS) ■ EA Sports PS2-Offensive ■ Koudelka (PS) ■ TOCA WTC (PS) ■ Legend of Dragoon (PS) ■ Half-Life dt. (DC) ■ Konami – PS2-Special ■ Vier neue Jaguar-Spiele ■ Final Fantasy IX (PS) ■ Virtua Tennis (DC) ■ Gamebuster (DC) ■ Chase the Express (PS) ■ NHL 2K (DC)

ENTDECKE DIE MAGIE!

Walt Disney World® Quest

MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- 13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock ´n´ Roller Coaster
- 13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren
- Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen
- mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn
- entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere





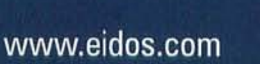


















Räuber online!



Jan Binsmaier
Chefredakteur

Nun ist es wohl amtlich – die Raubkopierer schlagen auch beim Dreamcast zu. Seit kurzem geistert im Internet eine neue Art der Boot-CD rum, mit deren Hilfe die dunklen Gestalten der Zockerszene nun auch Sega's NextGen-Konsole heimsuchen können.

Und natürlich kursieren schon fleißig ISO-Dateien von den neuesten Spielen im Netz, die mittels herkömmlichem CD-Brenner auf Standard-Rohlinge gebrannt und mit Hilfe der genannten Boot-CD abgespielt werden können. Nein, natürlich machen wir hier keine Werbung dafür oder bringen gar eine Anleitung, wie das funktioniert. Aber seien wir ehrlich – es war eigentlich nur eine Frage der Zeit. Was bedeutet dies nun für die Zukunft des Dreamcast? Auf der einen Seite könnte dies den Verkauf der Konsole vorwärts bringen – Software sells Hardware lautet der bekannte Spruch. Ob das nun Originale oder Raubkopien sind, spielt dabei keine Rolle, wie wir am Beispiel PlayStation klar erfahren haben. Dennoch könnte das im Falle des DC diesmal schiefgehen. Die Abverkäufe der Spiele steigen zwar derzeit weltweit; speziell deutsch lokalisierte Games verkaufen sich aber wegen niedriger Hardwarezahlen noch sehr schleppend. Die Frage wird sein, wie die Hersteller auf diese Meldung reagieren – lohnt sich dann überhaupt noch die Spieleentwicklung? Speziell die Lokalisierung? Fakt ist auf alle Fälle, dass die Raubkopien jeden einzelnen Entwickler schädigen und vor allem kleine Programmierteams bestrafen. Denn vor allem die können finanzielle Einbußen durch fehlende Verkäufe meist nicht kompensieren – die Folge ist zumeist entweder die Übernahme durch einen Branchenriesen oder das wirtschaftliche Aus. Sega hat schnell reagiert – zumindest mit einer Aussage: Man wolle weltweit und sehr aggressiv gegen die schwarzen Schafe vorgehen. Mal sehen, ob den Worten auch Taten folgen – wir werden euch auf dem Laufenden halten.

Themawechsel: Auch diesen Monat erwartet euch in der VG einiges Interessante – vor allem das DC-Online-Special (ab Seite 52) und Konami's PlayStation2-Lineup (ab Seite 22) sind hier zu nennen. Auch EA Sports setzt voll auf Sony's Wunderkiste, die uns Ende Oktober in Europa erreichen soll (ab Seite 42). Natürlich haben wir auch einige Hochkaräter in unserem Test- bzw. Import-Teil sowie verschiedene Highlights im News- oder Preview-Bereich.

Schöne Sommertage wünscht euch

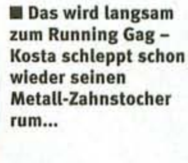
„Dreamcast-Kopien im Netz – wie wird Sega reagieren?."

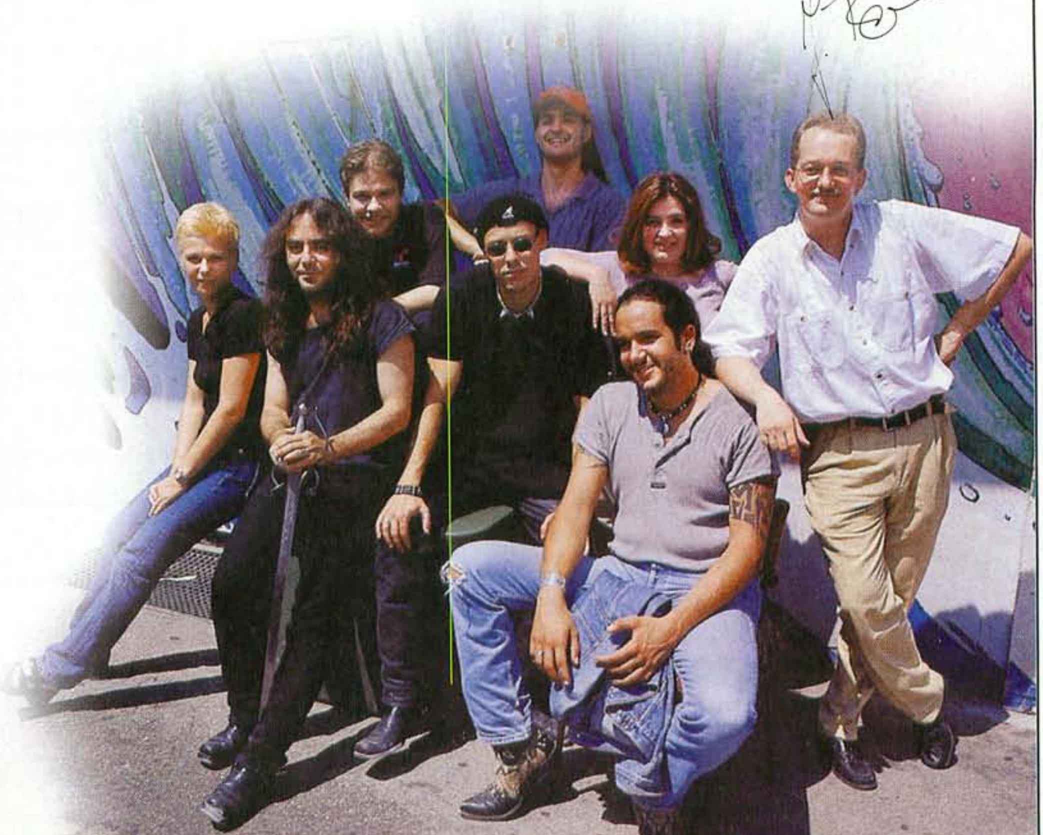


100% Freak Power!

Ausgabe 09/2000

■ Diesen Monat in der VG: Das große Online-Special zum DC, die Vorstellung von Konamis neuem PS2-LineUp, ein ausführlicher Test von *Parasite Eve II*, ein starker Aufschlag von *Virtua Tennis*, *TOCA WTC*, Importtests u.a. zu *Jet Set Radio*, *Final Fantasy IX* und *Koudelka*.





■ Das wird langsam zum Running Gag – Kosta schleppt schon wieder seinen Metall-Zahnstocher rum...



Inhalt

09/2000

Das DC geht online, Konami und EA Sports liebäugeln mit der PlayStation2 – die neue VG ist da!



Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 84 70
Fax
089 - 45 06 84 49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



Der Future Verlag ist Teil des Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 7 Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und am Londoner Stock Exchange notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath London Mailand München New York Paris Rotterdam San Francisco Warschau





Titel
Silent Scope (PS2)

Konami's Spielhallenhit goes PlayStation2. Jetzt wird scharf geschossen.

News Focus

Special

Rubriken

VIDEO GAMES



▲ Das Warten hat ein Ende, *Final Fantasy IX* erschien in Japan und eine Nation stand Kopf – den Rest erfahrt ihr im Importteil auf Seite 98!



▲Skate or Die! Lest und seht, wie echte Kerle anstelle kleiner Pixel-Männchen ihre Knochen riskieren. Vor Ort-Bericht von der 19. World Championship Skateboard WM in Dortmund, S. 58.

▲ *Hidden & Dangerous (S. 82):* Zeit zum Kriegspielen! Die PC-Version dieser Weltkrieg II-Simulation erntete jede Menge Lobeshymnen. Endlich ist die Preview-Version für das DC da.

Diese Dame werdet ihr schon bald sehr gut kennenlernen...

PREVIEW

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST



Das neue *Alone in the Dark*: PR-Hype oder Spielesensation? VG klärt auf! Mehr dazu auf Seite 44.

Tipps & Tricks

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST

PLAYSTATION 2

100% Test

PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST



▲ Begleitet *Strider* Hiryu in seinem Abenteuer gegen Metall Hengst & Herzog Schlange.

GAMEBOY COLOR

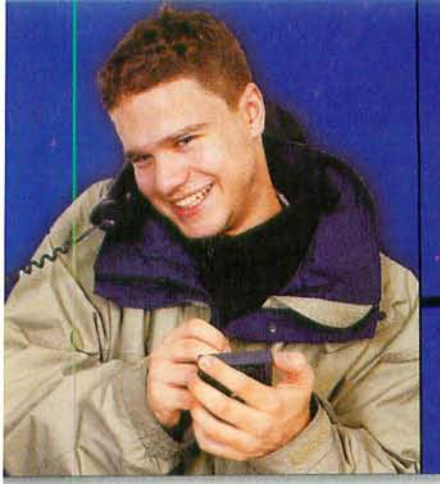
Import

PLAYSTATION

DREAMCAST



◀ Wer Tourenwagenrennen in Perfektion liebt, der kommt an *TOCA WTC* nicht vorbei.

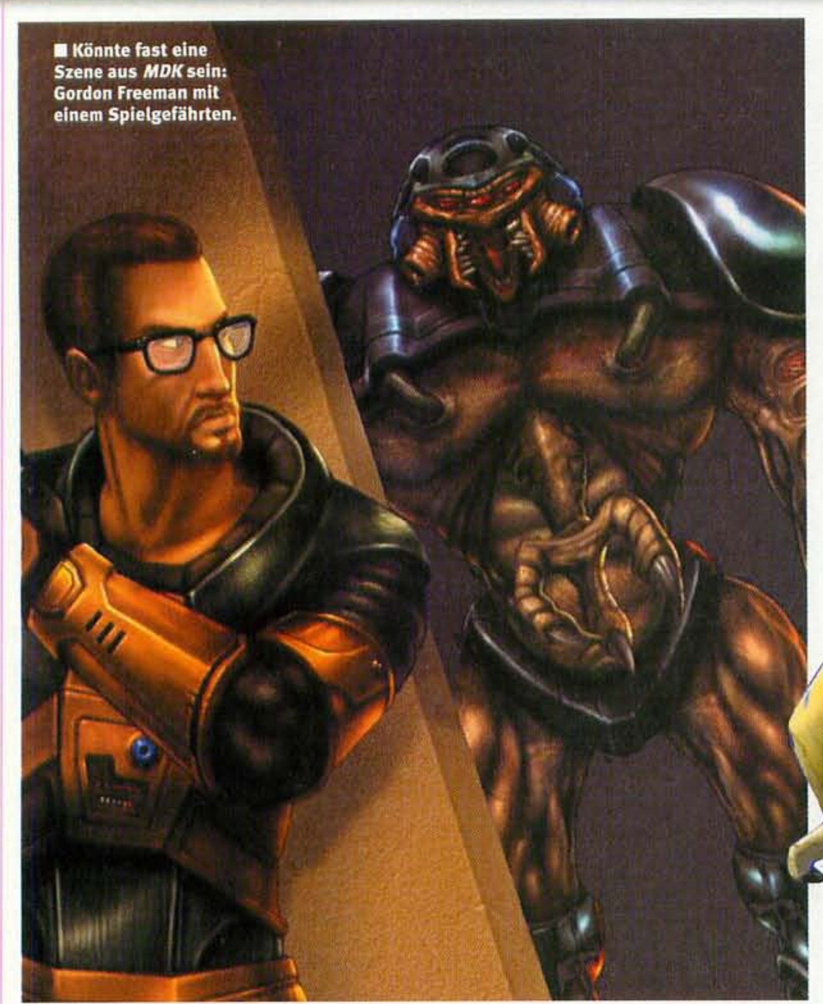


VIDEO GAMES

News Focus

Aktuelles, Fakten, Interviews, Gerüchte, Events...

Top-Themen diesen Monat:
TV DJ – Sonys erstes PS2-Spiel +++ Gamebuster CDX, das Schummelwunder für DC +++ Konami stellt PS2-Lineup vor



■ Könnte fast eine Szene aus *MDK* sein: Gordon Freeman mit einem Spielgefährten.



▲ Weibliche Profikiller... irgendjemand in den Entwicklungsteams hat wirklich sehr merkwürdige Tagträume...

■ Die Anzahl der Polygone für die Charaktere wurde etwa verdoppelt (auch wenn man's hier nicht sieht).

Ganz lebendig?

Der vielleicht beste PC-Shooter wird endlich für Dreamcast umgesetzt!

Shooter-Fans unter den PC-Zockern können sich sicher noch an das Jahresende von 1998 erinnern: Die stille Winterzeit wurde durch ein unglaublich gutes Spiel versüßt, das eine neue Ära der Gegnerintelligenz einläutete. *Half-Life* reiht sich im Design nahtlos in die Top Ten der besten jemals produzierten Spiele ein (neben N64-*Zelda*, PS-*Metal Gear Solid* und diversen anderen). Über 50 Publikationen haben *Half-Life* zum besten Spiel des Jahres gewählt (darunter nicht nur Spielezeitschriften, sondern auch Größen wie die Chicago Tribune oder das Wall Street Journal).

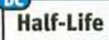
Wenn das berühmte "Wissenschaftler-fährt-in-schwer-gesicherte-Forschungsanlage"-Intro nicht dabei wäre, könnte man *Half-Life* auf Anhieb für einen normalen Ego-Shooter halten. Schließlich läuft man die meiste Zeit wie bei einem typischen Genre-Vertreter durch die Gegend und ballert Fieslinge um. Allerdings bietet *Half-Life* etwas, mit dem die meisten Kollegen nicht aufwarten können: eine wirklich gute Story. Dies führt so weit, dass das Spiel von manchen als "interaktiver Film" bezeichnet wird, wobei keine Vergleiche mit den meist fürchterlich schlechten Vertretern dieses Genres möglich sind. Stattdessen gibt es eine Geschichte, glaubwürdige Charaktere und heftige Ups und Downs im digitalen Leben der Figuren. Sehr erfreulich ist die Tatsache, dass das Spiel nicht einfach nur konvertiert, sondern für DC neu geschrieben wurde. Schließlich hat *Half-Life* trotz seiner Qualitäten schon zwei Jahre auf dem Buckel, und eine direkte Umsetzung würde dem Game nicht gerecht. Das Ergebnis: Die Charaktere bieten ungefähr den doppelten Detailreichtum der PC-Version. Das Spiel sieht so viel besser aus, dass man sich auch als PC-Zocker überlegen kann, *Half-Life* noch einmal zu spielen – auf Konsole, versteht sich.

Damit sich die PC-User auch gleich

heimisch fühlen, unterstützt die DC-Version sämtliche gängigen Eingabegeräte (darunter auch die Tastatur) und die noch nicht verfügbare Maus, die das Ego-Shooter-Feeling perfekt machen würde, sollte sie in Europa erscheinen. Allerdings soll auch das Joypad allein schon ausreichen – Shooter auf verschiedenen Konsolen haben gezeigt, dass man eine Schlacht in Egoperspektive durchaus auch mit wenigen Buttons und einem analogen Stick schlagen kann.

Besonderer Bonus für die DC-Version: *Half-Life* wird ein zusätzliches Kapitel erhalten, exklusiv auf Dreamcast. Im Moment heißt die Episode noch *Guard Duty*. Statt des Forschers Gordon Freeman ist die Hauptperson in diesem Spektakel eine der Wachen, Barney, die eine komplett andere Storyline durchlebt. Diese zusätzliche Geschichte soll größenmäßig etwa ein Drittel des Originals umfassen und sich mit der des Standard-*Half-Life* an einigen Stellen überschneiden. So sieht der Spieler Teile des Geschehens aus zwei verschiedenen Blickwinkeln.

Einziger Nachteil der DC-Version: Die vielen zusätzlichen Level und die Erweiterungen, die zum Spiel erschienen (z.B. *Opposing Force*), werden für DC nicht zur Verfügung stehen. Es wird allerdings mit etwas Glück eine Team-Version geben, die ein eigenes Spiel darstellt und später, erst nach dem Release von *Half-Life*, erscheinen könnte. Allerdings wollen die Entwickler das Spiel nicht ohne einen Mehrspieler-Modus für Dreamcast freigeben – im Gespräch ist derzeit noch eine (sehr wahrscheinliche) Split-Screen-Variante. CS



Half-Life
- Genre: **Ego-Shooter**
- Entwickler: **Gearbox/Captivation/Valve**
- Hersteller: **Havas**

geplanter Release: Herbst 2000





▲ **Der Detailreichtum in *Half-Life* wird selbst verwöhnte Zocker erstaunen.**



First Look

Hier findet ihr stets neueste Shots kommender Hits!



PS2
X-SQUAD
- E.A.
- Action
- Frühjahr 2001

Eine Prise Metal Gear, ein bisschen Rainbow Six und schon hat man einen coolen Agententhriller auf der PS2. Ob's gut wird? Am Marketing wird es bei EA jedenfalls nicht scheitern.



PS2
STUNT SQUAD
- Criterion Studios
- Street Racing
- 2001

Die PS2-Antwort auf Segas geniales Jet Set Radio. Grafisch schon jetzt in der obersten Liga mitmischend, ist bis dato nur durchgesickert, dass diese NICHT der Trickstyle-Nachfolger sein wird.



DC
SYSTEM SHOCK 2
- Vatical Entertainment
- Action/Adv.
- Ende 2000

Während Looking Glass, Entwickler der PC-Version, aus finanziellen Nöten erst kürzlich die Pforten schließen musste, wird einer ihrer Top-Hits noch dieses Jahr für DC erscheinen. We can't wait.

Sternenkrieger im Anflug

Universeller Nachfolger für Rogue Squadron (N64), sowie X-Wing und Tie Fighter (PC)?!?



Im Laufe des Spiels könnt ihr bis zu 20 verschiedene Flieger manövrieren.

Nachdem Lucas Arts die 32-Bit-Games zum letzten Star-Wars-Film gehörig in den Sand setzte, will man auf der PS2 nun alles wieder gut machen.

In *SW E1: Starfighter* zwängt ihr euch als einer von insgesamt drei wagemutigen Piloten in die Kanzel eures Weltraumkampfjets und setzt alles daran, eine Invasion des Planeten Naboo abzuwenden. Der Krieg der Sterne entbrennt in 14 Szenarien. Mal tragt ihr munitionsverschlingende Gefechte in bodennahem Luftraum aus, mal entschwindet ihr in die Tiefen des Weltalls, um dort der schier übermächtigen Handelsföderation eins auszuwischen. Euer fliegerisches Talent gilt es gegen über 50 Vehikel unter Beweis zu stellen – Großkampfschiffe, Kampfpanzer usw. – intergalaktische Schrottsammler werden alle Hände voll zu tun haben... Während wir uns um die Musikuntermalung sicher keine Sorgen machen müssen, bleibt abzuwarten, wie sich das Game letztendlich grafisch aus der Affäre zieht – die hier gezeigten Screens sehen jedenfalls phantastisch aus. CS



Eben noch im Weltall, jetzt schon im bodennahen Zielanflug...

PS2
Star Wars Episode I: Starfighter
- Genre: **Arcade/Action**
- Entwickler: **LucasArts**
- Hersteller: **THQ**

geplanter Release: November 2000

Ausgetrixt

Endlich können auch DC-User hexadezimal losschummeln

Schlüssel zum Mogelglück ist das Action Replay CDX der Firma Datel. Im Lieferumgang enthalten sind ein schwarzer VM-Slot Adapter, eine Bootdisk, ein knappes englisches Handbuch sowie ein kurzes Einführungsvideo auf VHS Kassette.

Den VM Apdater stöpselt ihr in den zweiten VM-Slot eures DC-Pads, sollte dieser bereits von einem Vibration Pack belegt sein, könnt ihr den Adapter auch in den zweiten VM-Slot eines zweiten Pads pluggen. Einmal gebootet habt ihr die Möglichkeit, auf vorinstallierte Cheats von bekannten 40 Dreamcast-Spielen zurückzugreifen. Natürlich könnt ihr das Action Replay auch mit neuen Hex-Codes füttern, die ihr euch täglich frisch und geprüft unter www.codejunkies.com, www.gameshark.com oder www.cmgsccc.com/dc/ aus dem Netz zieht. Soweit zu den dokumentierten Funktionen des Geräts.



Die Menüführung ist schlicht, aber übersichtlich.

Nicht in der Anleitung beschrieben, ist die Fähigkeit, Importspiele auf nicht umgebauten Dreamcast lauffähig zu machen. Ob ihr nun ein PAL- oder ein NTSC-DC besitzt, spielt dabei keine Rolle. Wählt ganz einfach im Hauptmenü die Funktion START WITHOUT CODES, wartet bis der nächste Screen erscheint, legt dann das Importspiel ins Laufwerk, bestätigt und siehe da, es läuft! Einziges Manko: Bei gewissen Spielen verhaspelt sich die Musik bzw. der Sound. Beziehen könnt ihr dieses empfehlenswerte Zubehör bei einem gut sortierten Importhändler eurer Wahl (ca. 120,- DM) oder auch im Internet unter www.ebworld.com (49.99 $ US plus Versandgebühren). CS



What you see is what you get: VM Adapter, Video und Bootdisk (rechts).

Die Galerie

Wenn ihr crazy Bilddaten findet, dann mailt sie uns an: vg@future-verlag.de Abgedruckte Bilddaten erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.



Eines Tages kam Axel in die Redaktion und hielt uns diesen Zeitungsschnipsel vor die Nase...

müde: Sanka rammt Bus

Ein großes Ü-Ei geht an Falko Luge, der uns einen genialen, selbstgestrickten Sokoban-Clone für Windows schickte.



... wenig später erhielten wir dieses Foto – Insider behaupten, dies war Sankas Wagen.



Ein weiteres Ü-Ei geht an Carlo-Ben Brandt aus Hamburg, der uns noch einmal auf die Gefahren von PC-Spielen hinweist. Also, schnell auf eine Konsole umsteigen!



▲ Mit einer Steinschleuder gegen dieses Monster? Na, wenn das mal gut geht.

Aufwachen ausgeschlossen

Evil Twins: Cyprien's Chronicles

Dass Alpträume die unangenehme Eigenschaft haben, meist voller fieser Zeitgenossen zu sein, ist nichts Neues. Dass auch die Realität kein Zuckerschlecken ist und ihr dort ebenfalls manchmal auf schreckliche Kreaturen trefft (hallo Jan), dürfte genauso wenig ein Geheimnis sein. Doch stellt euch vor, auf einmal vermischen sich Traumwelt und Wirklichkeit...

Schrecklich, nicht? Tja, und genau dieses Schicksal widerfährt dem armen Cyprien just an seinem Geburtstag. Plötzlich findet er sich in einer furchterregenden Parallelwelt, die von fiesen Monstern bewohnt ist. Und irgendwie erinnern diese schrecklichen Geschöpfe frappant an jene, die ihn immer nachts in seinen Alpträumen heimgesucht haben. Doch da der gute Cyprien neben einer gehörigen Portion Angst auch über ein großes Herz verfügt, setzt er sich nicht nur zur Aufgabe, den Weg zurück in die reale Welt zu finden, sondern beschließt, die vom Bösen unterdrückten Einwohner dieser fremdartigen Welt von ihrem Joch zu befreien. Dabei kommt es ihm sehr zugute, dass sein mit Comic-Fantasien vollgestopfter und verständlicherweise recht verwirrter Geist im Stande ist, sich bei Bedarf ein Alter Ego der besonderen Art herbeizudenken. Dann verwandelt er sich in "Super Cyprien", der – wie der Name schon sagt – über ganz besondere Fähigkeiten verfügt. Und das ist erst der Anfang...

Neben dem abwechlungsreichen Gameplay, das eine interessante Mischung aus knallharten Kämpfen, anspruchsvollen Rätseln und der Kommunikation mit anderen Charakteren (ihr trefft im Verlauf des Games auf weit über hundert andere Figuren) verspricht, wird vor allem die geniale grafische Präsentation für Furore sorgen. Wie ihr euch bereits anhand des Screenshots selbst überzeugen könnt, handelt es sich in optischer Hinsicht um eine gelungene Mischung aus *Rayman* und Tim Burton's "Nightmare bevor Christmas". Welche weiteren Überraschungen euch noch in den acht gigantischen Insel-Leveln erwarten, können wir hoffentlich beim baldigen Eintreffen der ersten spielbaren Version verraten. AB

◀ Cyprien – ein wahrhaft traumhafter Held.

DC – Evil Twins: Cyprien's Chronicles
- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **In Utero**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- geplanter Release: **November 2000**

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst...

Important News Overview



■ Noch in diesem Herbst eröffnet Sony in Pitsburg eine Halbleiter-Forschungseinrichtung. Die Entwicklungsbemühungen sollen primär den Bereich Internet-Sicherheitstechnologien und zukünftig die Bereiche kabelloser und breitbandiger Netzwerktechnologien abdecken. + + + Sony und Phillips bringen in Kürze ein neues CD-ROM-Format auf den Markt. Die sogenannten Double Density CDs weisen eine Kapazität von 1.3 GB auf. Ein gefundenes Fressen für die zur Zeit explodierende DC-Raubkopierer-Szene. + + + Laut Nintendo ist der Verkauf von *Pokémon*-Videospielen seit Anfang des Jahres um 220% angestiegen. Noch in diesem Kalenderjahr sollen die Einnahmen durch verkaufte Pokémon-Produkte allein in den USA bei drei Millarden US Dollar liegen. + + + Sony hat sämtliche Patentklagen gegen die Firma Connectix fallengelassen. Connectix zeichnet sich für den PlayStation Emulator Virtual Game Station verantwortlich, welcher es ermöglicht, PS-Spiele auf einem Macintosh bzw. PC abzuspielen + + + Infogrames hat *Unreal* für PlayStation nun endgültig von der Releaseliste verbannt. *Unreal Tournament* für PS2 soll jedoch weiterhin erscheinen. Gerüchte, dass auch eine DC-Version geplant ist, wollen nicht abreißen.







+ + + Logitech, ein renommierter PC-Eingabegerät-Hersteller, möchte in Zukunft auch Konsolenzubehör entwickeln. + + + Sportsfreunde aufgepasst: am 9.9., pünktlich zum einjährigen Bestehen des Dreamcast in den USA, erscheint ein cooles Jubiläums-Bundle, bestehend aus Konsole und den Spielen *NFL 2K* und *NBA 2K* für günstige 219 US Dollar. + + + Findige Programmierer der Firma Volition haben Wege gefunden, das allseits verschmähte Flackern bei PS2-Spielen in den Griff zu bekommen, worauf nicht nur Namco nun ernsthaft überlegt, Launchtitel wie *RRV* und *TTT* noch einmal zu überarbeiten.

Neuste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet...

Nachrichten im Sushi-Format



■ Mit etlicher Verspätung wird *Dead or Alive* 2 nun doch noch in Japan erscheinen. Als Stichtag nannte Tecmo den 28. September. Wie die PAL-Version wird das Spiel im Vergleich zur amerikanischen DC-Version und der japanischen PS2-Version diverse Verbesserungen aufweisen (mehr Stages, neue Outfits der Kämpfer, Bildgalerie usw.). + + + Square und SNK werden nicht an der im Herbst stattfindenden Tokyo Game Show teilnehmen. Microsoft (ebenfalls Aussteller) hat keine Pläne, auf der TGS weitere Details zur X-Box preiszugeben. + + + *Rockman X5*, ein weiterer Nachkomme von Capcoms erfolgreicher *Megaman*-Saga, soll im November die PlayStation 2D-Gemüter in Wallung versetzen: Erstmals hat die pro Stage benötigte Zeit Auswirkungen auf kommende Level, Ereignisse und den Ausgang des Spiels. + + + *Rune Jade*, das *Diablo*-ähnliche Online-Rollenspiel von Hudson, ist auf den 24. August verschoben worden. + + + Yippi: *Dino Crisis* wird ab dem 6.9. auch für Dreamcast erhältlich sein. Eine DC-Umsetzung von *Resident Evil* 3 ist übrigens auch geplant. + + + Sony hat erstmals Details zum PS2 Arcade Board (PS2A) bekannt gegeben. So sind Grafik- und Hauptprozessor sowie Speichermedium (CD/DVD) zu dem der PS2 identisch, der Platine spendete man jedoch eine gesunde Portion zusätzlichen Speicher.



Erste Dev-Kits wurden Ende Juli an namhafte Arcade-Spezialisten wie z.B. Namco, Capcom, Jaleco, Taito, SNK und Konami ausgeliefert. + + + Sega Japan schreibt nach einer langjährigen Finanzmisere endlich wieder schwarze Zahlen. Nachdem Sega-Präsident Shoichiro Irimajiri Anfang Juni zurückgetreten war, konnte sein Nachfolger Isao Okawa durch rigorose Kürzungsmaßnahmen (Verzicht auf zahlreiche Werbeaktivitäten in Asien, Abbau von Low-Level Management Positionen etc.) einen gesunden Finanzüberschuss von ca. 94 Mio. DM erwirtschaften.



Bits

FUNCOM FAVORISIERT XBOX

■ Die findigen, in Norwegen und Irland stationierten Entwickler (die kreativen Köpfe hinter *Speed Freaks* und *Championship Motocross*) haben sich nach einer langen Phase der Evaluierung dazu entschlossen, die Xbox der PS2 vorzuziehen. Die in Dublin ansässige Entwicklungsabteilung von FunCom wird nun in erster Linie für Microsofts liebstes Kind entwickeln. Sony kann nur hoffen, dass dieses Beispiel nicht Schule macht, zeigt es doch, dass viele Enwickler in der Tat keine Zeit, Lust und Geld haben, sich mit komplizierten Hardwaresetups herumzuschlagen bzw. vertraute (Windows-) Entwicklungsumgebungen bevorzugen. Gestartete Projekte wie *Championship Motocross 2* werden natürlich noch ordnungsgemäß abgeschlossen.



ERSTES PS2 USB MODEM

■ Die Firma Sun Electronics aus Japan hat ein erstes Modell eines PS2 USB Modems mit einer Transfergeschwindigkeit von 56Kbps vorgestellt. Das auf dem V.90 Standard basierende Modem kann, zumal nicht offiziell von Sony unterstützt, durch sog. Middleware Software angesteuert werden.



Und noch ein Gruß an die Welle...

Was passiert, wenn sich echte Surf-Cracks ans Programmieren machen?

Der letzte wirklich gelungene Versuch einer Konsolenumsetzung des Wellenreitens liegt nunmehr einige Jahre zurück und war ein Bestandteil der Sportspielesammlung *California Games* auf dem Atari Lynx.

Doch nun können alle Konsolen-Surfer aufatmen! Das australische Entwicklerteam Krome Studios (laut eigener Aussage ein Haufen Surf-Verrückter mit Programmierkenntnissen) plant für Ende dieses Jahres die ultimative Surf-Simulation für DC und PS. *Pro Surfer* soll alles bieten, was sich das Beach Boy-Herz nur wünschen könnte. Angefangen bei original lizenzierten Surfern, mehr als zehn traumhaften Stränden und unzähligen Spielmodi sollen vor allem die extrem realistische Umsetzung der Wellen (das Entscheidende am Surfen überhaupt) und die ausgeklügelte Physik-Engine vergessen lassen, dass man ja (nur) vor einer Konsole sitzt. Zu diesem Zweck musste sich auch die weltweite Surf-Elite ins Motion-Capturing-Studio bemühen und dort ihr Bestes geben. Um die Spannung zusätzlich ein wenig zu erhöhen, müsst ihr euch bei der Jagd nach bestmöglichen Stunts und spektakulären Tricks zusätzlich vor den natürlichen Feinden der Surfer, nämlich Haien, messerscharfen Korallenriffs und unvorsichtigen Sonntagsschwimmern, in Acht nehmen. Auch wenn noch nicht allzu viel über diesen innovativen Titel in Erfahrung zu bringen ist, lassen bereits die ersten Screenshots auf ein feuchtes Vergnügen mit schmucker Optik hoffen. Eventuell wird sogar eine Online-Competition (nur DC) eingebaut. AB



▲ Auch das weibliche Geschlecht macht auf den Boards eine sehr gute Figur.



◀ Wer bei diesem Anblick keine Lust auf Urlaub kriegt, dem ist nicht zu helfen. Ab ins kühle Nass.



▲ Der Traum jedes Surfers! Einmal durch den Tunnel einer Riesenwelle zu surfen.



◀ In dieser Perspektive sehen die Brecher noch imposanter aus. Nur nicht unter die Räder bzw. Welle kommen.

DC PS
Pro Surfer
- Genre: **Surf-Simulation**
- Entwickler: **Krome Studios**
- Hersteller: **Mattel Interactive**

■ geplanter Release: 4. Quartal 2000

Auflösung Fussball-Live-Verlosung

Eine PlayStation + Fussball Live PressKit (inkl. echtem Fußball) + Multitap + drei Dual Shock Controller hat gewonnen:

Sandra Wächter, Arzberg



Je ein PressKit (Fussball Live + echter Fußball) haben gewonnen:

Ira Petersen, Hohenahr
Dennis Georg, Berlin
Markus Fett, Dautphetal
Stefan Stäger, CH-Interlaken



Surfin' DC

Top 5 DC Surf-Tipps

1



www.faxundfertig.de
Noch nie war Faxe-übers-Internet-Schicken so einfach: Vorwahlnummer eines Ortes in Deutschland eingeben, Faxnummer eingeben, Text eintippen (39 Zeilen · 60 Zeichen) – abschicken, fertig! Testfaxe quer durch die Republik kamen binnen 5 Min. an. Super!

2



www.telemap.de
Ihr habt ein Auto und wollt von A nach B, wisst aber weder wie lange das dauern wird, noch wie weit es ist, geschweige denn, wie ihr überhaupt dort hin kommt? Für Online-Routenplanung à la Carte inkl. detaillierter Stadtpläne seid ihr hier genau richtig.

3



www.nudelsuppen.de
Pizza, Pasta, Pasta, Pizza, Döner, Fastfood – die Lebenmittelvielfalt in Zockerkreisen ist an Spannung kaum zu überbieten. Wer zur Abwechslung mal unter die Suppenkasper gehen möchte, dem legen wir diese Site nahe – löffelt hin in Frieden!

4



www.alltheweb.com
Altavista, Infoseek und Co. müssen sich warm anziehen. In Rekordzeit durchstöbert diese sich schnell aufbauende Suchmaschine über 300 Mio. Webseiten und liefert anschließend meist äußerst passable Ergebnisse. Unbedingt mal ausprobieren!

5



www.jenskleemann.de
Was rastet, das rostet. Damit das euren grauen Allgemeinwissens-Zellen nicht passiert, könnt ihr euch ja mal an dem bis zu 1000 Fragen umfassenden, interaktiven Wissenquiz auf dieser ansprechend gestalteten Page versuchen. Sehr sehenswert!

Der auf-der-Loveparade-beim-Getränkestand-Fotografieren-erfahrene Link: www.logomator.de (strange)

ALLES NACH FRANKREICH

■ Die Zukunft von Eidos ist weiterhin unklar: Nachdem Microsoft dementierte, das Unternehmen einverleiben zu wollen, zeigt Infogrames zur Zeit reges Interesse, Eidos zu schlucken. Außerdem wurde das Gerücht in die Welt gesetzt, dass Ubi Soft an der Übernahme von Activision interessiert sei.

STERNENWÜRFEL

■ Gerüchte machen die Runde, dass Nintendos N64-Nachfolger, Codename Dolphin, nun endgültig Star Cube heißen wird. Nintendo ließ sich diesen Begriff Ende letzten Jahres vom amerikanischen Patentamt schützen. Cube scheint auf eine würfelförmige Form hinzudeuten, während das Wort Star in vieler Hinsicht interpretiert werden kann. Außerdem machten Konzept-Entwürfe des neuen Gamepads, basierend auf Aussagen von Entwicklern, die bereits StarCube Dev-Kist besitzen die Runde: demnach soll der zwei Schwingen förmige Controller über kein D-Pad mehr verfügen, stattdessen aber mit einem zweiten Analog-Stick (dem Camera Stick) ausgestattet sein. Rumble-Motoren sollen integriert sein und die Action-Buttons sollen denen eines SNES-Pads ähneln. Es wird gemutmaßt, dass das Pad weiterhin (nur) zwei Triggerbuttons besitzt. Einen Startknopf wird es natürlich weiterhin geben. Inwiefern Buttons analog abgefragt werden, war noch unklar. Doch damit nicht genug. Um Raubkopien so gut es geht einzudämmen, sollen Star-Cube-Spiele Insiderinfos zufolge nicht auf normalen, sondern etwa halb so großen Mini-DVDs ausgeliefert werden. Es ist nicht ausgeschlossen, dass das dazu passende Laufwerk weiterhin DVDs in Standardgröße aufnehmen kann. Ausgewählte Second-Party-Entwickler sollen erste Dev-Kits erst letzten Monat erhalten haben und demnach nicht in der Lage sein, spielbare Versionen kommender Titel auf der Spaceworld zu zeigen. Ersatzweise sollen Videos von Games gezeigt werden, die auf emulierter Software basieren. Thema Grafikperformance: Hier wurde ein Wert von 9 Millionen Polygonen genannt – wohlgemerkt mit allen verfügbaren Grafikeffekten aktiviert.

Michael Jackson im Ring

Für Geld tun manche Menschen alles, wirklich alles...

Ja, ihr habt richtig gelesen – der King of Pop persönlich wird sein Plastik-Kinn als Punching-Ball für eure Schwinger zur Verfügung stellen. Wenn das mal keine kultige Nachricht ist! Da Jacko als Videospiel-Freak (eigene Arcade auf seiner Ranch) ein absoluter Fan des Originals war, fragte er einfach mal an, ob er im Sequel mitspielen könne und stand dann auch begeistert mit seinen Dance-Moves fürs Motion Capturing zur Verfügung – da werden Erinnerungen an das Mega-Drive-Moonwalker wach!

Aber auch sonst hat man Teil Eins, an dem zu Beginn nur lächerliche sechs Leute beteiligt waren und das deshalb ohne eine Reihe von geplanten Features auskommen musste, fleißig überarbeitet. Zu den elf weiter fightenden Star-Boxern kommen im drei Jahre später spielenden Round 2 genau so viele Newcomer dazu, so dass ihr nun aus satten 22 abgedrehten Comic-Boxern wählen dürft, darunter auch Jacko und Shaq Attack. Alle Charaktere wurden mit Hilfe eines neuen Skelett-Modells animationstechnisch noch mal deutlich verbessert, was vor allem bei der DC-Version, die an sich schon genial war, interessant werden dürfte. Auch die Gesichts-Grimassen sollen eine absolute Wucht werden – wer die Fratzen des ersten Teils kennt, weiß, was auf ihn zukommt. Größter Kritikpunkt war aber die schwache Move-Auswahl – jetzt wird mit mehr Combos, Special Moves, R-U-M-B-L-E- Flurries und Blocks gearbeitet, dass die Fäuste fliegen. Nun können auch fallende Boxer noch getroffen und das Wort Rumble für ultimative Power-Serien dreimal gesammelt werden. Obwohl Midway fleißig realistische Moves von echten Boxern kopiert hat, wird *R2R 2* sicher nicht in die Niederungen der gescheiterten Reaslismus-Boxgames abgleiten. Zu diesem Zweck hat man die Spielgeschwindigkeit wie beim Original etwas herabgesetzt, damit der Spielspaß erhalten bleibt. Clevere Jungs! Wir können's schon gar nicht mehr bis zur ersten Preview erwarten, mit Lulu Valentine die Newbies wie Wild "Stubby" Cooke oder GC Thunder ins Visier zu nehmen. RK

▲ Der Mexikaner Angel Reveira kokettiert jetzt mit einem neuen Tattoo.



▲ Aaafro Thunder! Ob Midway jetzt wie Capcom seinen Goldesel gefunden hat?



PS DC N64 PS2 GBC

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

■ Genre: **Comic-Boxen**
■ Entwickler: **Midway**
■ Hersteller: **Konami**

■ **geplanter Release: November 2000**

Sauschnell, meist rot, italienisch und doch kein Ferrari

Wer braucht schon vier Räder?

Man wird den Eindruck nicht los, dass sich Acclaim einen Narren an italienischen Nobelsportmaschinen gefressen hat. Anders ließe sich kaum erklären, weshalb neben dem sehr beeindruckenden *F355 Challenge* nun die in Bolonga ansässige Motorradschmiede Ducati herhalten muss.

Auch wenn die Edelbikes aus dem Hause Ducati hinter ihren japanischen Konkurrenten in Bezug auf ihren Bekanntheitsgrad weit zurückstehen, genießen sie doch unter Bikern einen hervorragenden Ruf. Und genau diesen macht sich Acclaim mit seiner brandneuen Simulation *Ducati Life* zunutze. Damit das umfangreiche Game auch in technischer Hinsicht ein Schnellstarter wird, wurde das Entwicklerteam Attention to Detail (kurz ATD), die bereits mit *Rollcage* ihr Wissen unter Beweis stellen konnten, verpflichtet. Neben dem klassischen Quick-Race, in dem es darum geht, Rennen zu gewinnen und dadurch neue Fahrzeuge und Strecken freizuschalten, soll auch ein spezieller *Ducati Life*-Modus eingebaut werden. In diesem wird es euch möglich sein, mit den gewonnenen Preisgeldern einen ganzen Fuhrpark zusammenzukaufen. Zusätzlich lassen sich die Motorräder nach Wunsch tunen und dem eigenen Fahrverhalten anpassen. Besonders Mutige können ihre Bikes sogar verwetten und mit etwas Glück so in den Besitz ansonsten versteckter oder unerschwinglicher Stücke gelangen. Auch wenn sich die uns vorliegende Version noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, kann *Ducati Life* bereits jetzt durch ein sehr hohes Tempo und schöne, in Echtzeit berechnete Lichteffekte beeindrucken. Sobald wir eine fortgeschrittenere Version in Händen halten, werden wir euch in einem ausführlichen Preview mehr Infos zu diesem Racer präsentieren. AB



▲ Es ist sehr schwer, abseits der asphaltierten Strecke die Kontrolle zu behalten.



▲ Verbremser verzeiht so ein Bike nur selten.

DC PS

Ducati Life

■ Genre: **Motorrad-Simulation**
■ Entwickler: **Attention to Detail**
■ Hersteller: **Acclaim**

■ **geplanter Release: 4. Quartal 2000**

ChuChu Rocket!- Verlosung!



Die Gewinner!

Ein PAL-Dreamcast inkl. vier Controller, vier VMs, einem Keyboard und *ChuChu Rocket!* hat gewonnen:

Marlon Luttich, Hamburg

Ein *Ecco the Dolphin* plus eine coole Tasche hat gewonnen:

Jörg Brast, CH-Kriens

Ein *Ecco the Dolphin* plus eine coole DC-Mütze hat gewonnen:

Marcel Schulz, Chemnitz

Je ein *Ecco the Dolphin* haben gewonnen:

Daniel Dell, München
Danny Janck, Hamburg

Je eine DC-Mütze haben gewonnen:

Susanne Grimme, Blomberg
Tarik Krouri, Berlin
Sotirios Ruli Kotinakis, Bottrop
Chang Hsu, Berlin
Harald Hapke, Mettmann

Herzlichen Glückwunsch!

Inserentenverzeichnis



Promarkt Charts des Monats

Die Topseller aller Systeme in einer schnuckeligen Übersicht.

PLAYSTATION

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(5)	COLIN MC RAE RALLY 2.0	Codemasters
2	(1)	EURO 2000	EA
3	(4)	ANSTOSS PREMIER MANAGER	Infogrames
4	(3)	GRAN TURISMO 2	Sony CE
5	(2)	F1 2000	EA
6	(7)	MEDIEVIL 2	Sony CE
7	(6)	ALUNDRA 2	Activision
8	(8)	STAR WARS – JEDI POWER BATTLES	Lucas Arts/THQ
9	(11)	WWF SMACKDOWN!	THQ
10	(9)	FINAL FANTASY VIII	Sony CE



▲ Colin Mc Rae Rally 2.0

NINTENDO 64

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
2	(2)	ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.	Acclaim
3	(6)	TUROK - LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
4	(3)	RE-VOLT	Acclaim
5	(5)	SHADOWMAN	Acclaim
6	(4)	SOUTH PARK RALLY	Acclaim
7	(9)	DONKEY KONG 64	Nintendo
8	(8)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
9	(10)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10	(7)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim



▲ Pokémon Stadium

DREAMCAST

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
2	(NEU)	ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	Sega
3	(2)	V-RALLY 2 EXPERT EDITION	Infogrames
4	(3)	SWORD OF THE BERSERK: GUTS' RAGE	Eidos
5	(5)	ZOMBIE REVENGE	Sega
6	(NEU)	THE NOMAD SOUL	Eidos
7	(4)	CRAZY TAXI	Sega
8	(6)	SOUL CALIBUR	Sega
9	(7)	SONIC ADVENTURE	Sega
10	(10)	EVOLUTION	UBI Soft



▲ Residen Evil: Code Veronica

GAMEBOY

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
2	(2)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
3	(4)	WARIO LAND 3	Nintendo
4	(10)	ASTERIX: AUF DER SUCHE NACH IDEFIX	Infogrames
5	(3)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
6	(5)	LOONEY TUNES COLLECTOR: ATTACKE VOM MARS	Infogrames
7	(7)	MARIO'S PICROSS	Nintendo
8	(6)	ODDWORLD – ABE'S ADVENTURES	Infogrames
9	(8)	TETRIS DELUXE	Nintendo
10	(9)	GAME & WATCH GALLERY 3	Nintendo



▲ Pokémon – Blaue Edition

PLAYSTATION LOW PRICE

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(2)	TEKKEN 3 – PLATINUM	Sony CE
2	(1)	WWF ATTITUDE	Acclaim
3	(3)	METAL GEAR SOLID – PLATINUM	Konami
4	(5)	TOMB RAIDER IV	Eidos
5	(6)	SOUTH PARK RALLY	Acclaim
6	(9)	CRASH BANDICOOT 3 – PLATINUM	Sony CE
7	(4)	RE-VOLT	Acclaim
8	(8)	SPYRO THE DRAGON – PLATINUM	Sony CE
9	(7)	METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	Konami
10	(10)	RAYMAN – PLATINUM	UBI Soft



▲ Tekken 3 – Platinum

Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen...

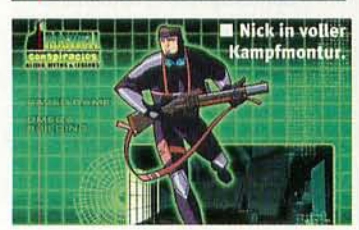
Die jugendfreie Version der X-Akten kommt auf DC!

Nicht erst seitdem Scully und Mulder in den ungelösten Fällen des FBI stöbern, strahlt alles was mit Außerirdischen, UFOs, Area 51 und Verschwörungstheorien zu tun hat, eine ganz besondere Anziehungskraft aus.

Genau diese Mythen nimmt sich die in Kürze auf den TV-Screens zu bewundernde Cartoonserie *Roswell Conspiracy Theories* zum Vorbild. In diesem, dank relativ unblutiger Darstellungen in erster Linie auf ein jüngeres Publikum zugeschnittenen Akte-X-Pendant versuchen Nick Logan, seines Zeichens Kopfgeldjäger und klassischer Actionheld und Sh`Lainn Blaze, selbst eine Außerirdische, dem mysteriösen Treiben um die berüchtigte Area 51, dem vertuschten Absturz eines UFOs in Roswell und einigen bösartigen Vertretern fremder Zivilisationen auf die Spur zu kommen. So leben die Aliens anscheinend zum Teil schon seit Urzeiten unter uns und manifestieren sich in erster Linie durch Sagengestalten wie der Yeti, Werwölfe und andere unerklärliche Mythen. Im Verlauf der 26 riesigen, in sechs Umgebungen unterteilten Level werdet ihr beide Charaktere steuern können, wobei jeder selbstverständlich auf gänzlich andere Eigenschaften zurückgreifen kann. So liegen Nick eher handfeste Feuerwaffen, während Sh`Lainn als Alien auf einige übersinnliche Überraschungen zurückgreifen kann. In grafischer Hinischt zeichnet sich das Game bereits jetzt als ein wahrer Leckerbissen ab, denn wie bereits bei *Wacky Races* und *Jet Set Radio* kommt auch in *Roswell Conspiracy Theories* die Cell-Shading-Engine zum Tragen, die den Cartoon-Effekt noch mehr verstärkt. Spielerisch soll uns eine ausgewogene Mischung aus kniffligen Rätseln und spektakulären Actioneinlagen erwarten. Zusätzlich soll das Gameplay durch via VM mit Freunden tauschbare Specialitems aufgewertet werden. AB

DC
Roswell Conspiracy Theories
- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **Redstorm Interactive**
- Hersteller: **Redstorm Interactive**

geplanter Release: November 2000


Nick in voller Kampfmontur.

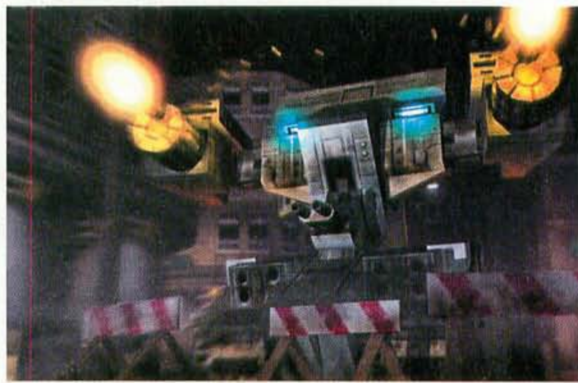
Ein starkes, wenn auch grundverschiedenes Team: Nick Logan und Sh'Lainn Blaze.

Die Law-and-Order-Maschine aus Stahl kehrt zurück

Diese Lizenz bietet sich geradezu für eine Umsetzung auf Next-Gen-Konsolen an.

Das letzte Videogame um den zur einen Hälfte aus menschlichen Teilen und zur anderen aus Roboter-Parts bestehenden Super-Cop liegt schon einige Zeit zurück und ist wohl nur den wenigsten Zockern in guter Erinnerung geblieben.

Und trotzdem scheint es so, als hätte Titus mit dem Kauf der Lizenzen zu Top Gun (zu dem übrigens noch kein Game offiziell bestätigt wurde) und Robocop ein glückliches Händchen gehabt. Denn immerhin bietet sowohl die Story als auch die furiose Action der Robocop-Triology mehr als genug Potential für eine Game-Konvertierung. Ursprünglich war dieser Titel bereits auf den ersten Listen, die von Sony im Zusammenhang mit der PS2 veröffentlicht worden waren, zu finden, verschwand dann jedoch plötzlich vom Erdboden. Doch nun wurden endlich die ersten Screenshots veröffentlicht und lassen auf ein Freudenfest für Shooter-Fans hoffen. Grundsätzlich soll es sich dabei um einen Ego-Shooter handeln, der aber auch Adventure-Elemente in das Gameplay miteinbezieht. Insbesondere das coole Zielerfassungssystem und der zoombare Sniper-Modus machen in den ersten Demos einen sehr guten Eindruck. Besonderen Wert soll neben den Mechs auf die realistische Darstellung verschiedener Tages- und damit Lichtsituationen gelegt werden. Ob dieser Umsetzung des High-Tech-Cop-Dramas mehr Erfolg als seinen Vorgängern vergönnt sein wird, steht zwar noch in den Sternen, doch die Voraussetzungen waren noch nie so gut. AB




Die Atmosphäre lebt nicht zuletzt von den umwerfenden Lichteffekten.

PS2
Robo Cop
- Genre: **Ego-Shooter**
- Entwickler: **Titus**
- Hersteller: **Titus**

geplanter Release: noch nicht bekannt

◀ **Sowas in der Richtung blüht euch in der Zukunft für das Überqueren einer roten Ampel...**

Es wird Zeit, die Straßen vom Unrat zu säubern...

Für alle, die schon immer mal Hilfssherrif spielen wollten.

Bereits in unserem E3-Spezial konnten wir euch ein paar Infos zu diesem interessanten Cop-Game präsentieren. Mittlerweile sind einige neue Infos dazugekommen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich offensichtlich nichts geändert, doch scheint es, als ob das Entwicklerteam Teeny Weeny Games einige zusätzliche Features einbauen möchte, die das Game weit über den Durchschnitt vergleichbarer Produkte katapultieren könnte. Zwar besteht eure Hauptaufgabe immer noch darin, in über 75 Missionen die Straßen einer wahrlich gigantischen Großstadt (ihr braucht bei schnellem Tempo über zehn Echtzeit-Minuten, um von einem Ende ans andere zu gelangen!) von allerlei kriminellen Objekten zu säubern, doch beschränkt sich euer Aktionsradius nun nicht mehr auf das Steuern eines Streifenwagens. Im Gegenteil, das Aussteigen aus den Fahrzeugen und eigenhändige Festnehmen der Verdächtigen soll nun einen weitaus größeren Teil einnehmen. Darüber hinaus soll es euch nun möglich sein, ähnlich wie in *Driver 2* jedes herumstehende Fahrzeug für die Erfüllung eures Auftrags zu nutzen und außerdem auf ein reichhaltiges Waffenarsenal zurückgreifen zu können. Auch die Replay-Option soll nun um Einiges ausgefeilter sein und dem TV-Vorbild mit wilden Hubschrauber-Verfolgungsjagden alle Ehre machen. Zusätzlich soll noch eine umfangreiche Internet-Anbindung neben einem Deathmatch-Modus auch echte Teamarbeit (eventuell mit Funksprüchen!) ermöglichen. AB


Die Stadt soll so groß werden, dass ihr ohne Teamarbeit kaum eine Chance habt.

DC
World Scariest Police Chases: Deadly Pursuit
- Genre: **Cop-Simulation**
- Entwickler: **Teeny Weeny Games**
- Hersteller: **Fox Interactive**

geplanter Release: 4. Quartal 2000


Freeze! Es gibt doch nichts Schöneres als die Früchte seiner Arbeit selbst zu ernten.



▲ Benimarus Blitzattacke hat noch jeden Gegner von den Socken gehauen.

Millennium Superfight

Wird KoF 2000 endgültig der letzte Teil der Serie?

Man muss es fast befürchten, denn nach der Übernahme von SNK durch Aruze haben wichtige Mitglieder der berühmten *King of Fighters* – und *Fatal Fury*-Teams die traditionsreiche Beat'em-Up-Company verlassen und sind auch noch teilweise zur Capcom-Konkurrenz übergelaufen.

Deren letztes Projekt war dieser siebte *KoF*-Teil, in dem am letztes Jahr eingeführten Striker-System (ein vierter Support-Charakter für die Dreier-Teams) weiter gefeilt wurde. Hilfe kann jetzt jederzeit angefordert werden: Ob im Sprung, am Boden, nach einem Wurf – die Striker-Taktik gewinnt zunehmend an Bedeutung. Diesmal werden es insgesamt 34 Charaktere in acht Teams sein, darunter fünf Neuzugänge, von denen DC-Zocker die beiden exklusiven Striker Seth und Vanessa aus *KoF'99 Evolution* schon kennen. Wirklich neu sind der einäugige mexikanische Wrestler Ramon, der glatzköpfige chinesische Killer Lin und das japanische Sumo-Girlie Hinako Shijo. Zur Story nur soviel: Maxima und K', die 99er-Newcomer stehen gerüchteweise hinter einigen ungeklärten Terror-Anschlägen und wollen das neue Turnier für einen ganz großen Coup nützen. Und dann existiert da noch diese geheime Untergrund-Gesellschaft... wir erwarten jedenfalls einen weiteren Neo-Geo-Beat'em-Up-Hit! RK



▲ Wir sind gespannt, ob KoF 2K angesichts des starken Garou in Sachen Animation mithalten kann.

NEO GEO
King of Fighters 2000
- Genre: **2D-Beat'em-Up**
- Entwickler: **SNK**
- Hersteller: **SNK**
- **geplanter Release: August 2000**



■ Wie gemein! Der Tod kam von hinten. Oft werdet ihr von mehreren Angreifern gleichzeitig attackiert.





▲ Noch ist die grafische Umsetzung der Locations nicht fertiggestellt. Bis zur finalen Version soll sich aber noch Vieles ändern.

Indiana Jones lässt grüßen!

So würde es also aussehen, wenn Lara ein Junge wäre...

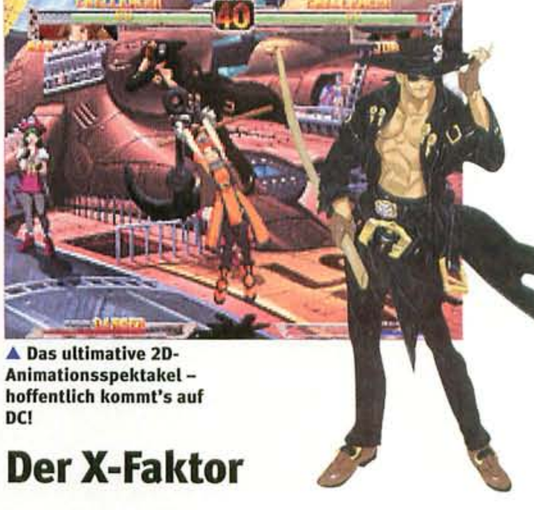
Gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluss erhielten wir eine zwar spielbare, aber noch sehr frühe Version der Umsetzung des 99´er Kinohits *Die Mumie*.

Während der Film zumindest Horrorfans mit seinen fast schon Slapstick-mäßigen Einlagen eher enttäuschte, hinterließ der US-Schauspieler Brandon Fraser als junger Indy-Verschnitt einen recht passablen Eindruck. In der vorliegenden PS-Version beschränken sich seine Aktionen vorerst auf das Lösen recht simpler Puzzles und die ständigen Kämpfe gegen eine ganze Heerschar in Tücher gewickelter Ex-Ägypter. Auch wenn die Möglichkeiten, mit den gefundenen Items herum zu experimentieren, recht fesselnd und auch die Locations ausreichend komplex sind, macht dem Game die recht eigensinnige Kamera und die unpräzise Steuerung zu schaffen. So ist es euch bislang nicht möglich, auch nur das kleinste Hindernis mit gezückten Waffen oder einer Fackel zu erklimmen, was bisweilen zu einem unerwartet schnellen Ableben führt. Außerdem wirken die Lichteffekte etwas verwirrend, da viele Räume mit Lichtquellen düsterer erscheinen, als offensichtlich schwach beleuchtete. Angesichts des in der guten Story steckenden Potentials wollen wir jedoch zunächst eine fortgeschrittenere Version abwarten, bevor wir ein vorschnelles Urteil abgeben. AB



▲ Zu Beginn des Games sind die Rätsel noch recht offensichtlich.

PS
Die Mumie
- Genre: **Action Adventure**
- Entwickler: **Universal Interactive Studios**
- Hersteller: **Konami**
- **geplanter Release: 4. Quartal 2000**



▲ Das ultimative 2D-Animationsspektakel – hoffentlich kommt's auf DC!

Der X-Faktor

Nein, nicht die Kult-TV-Serie ist gemeint, sondern ein neuer Beat'em-Up-Stern!

Diesen Monat war es soweit: In Tokio, Osaka und Nagoya wurde in der "*Guilty Gear* Private Show" die mit Spannung erwartete Arcade-Version des 2D-Beat'em-Ups gezeigt, das es in Sachen Animation mit den derzeitigen Spitzenreitern *Street Fighter III 3rd Strike* und *Garou Mark of the Wolves* aufnehmen kann.

Der auf dem Naomi-Board basierende Nachfolger einer der besten PlayStation-Fighter basiert auf derselben Steuerung, steuert aber einige neue Gameplay-Elemente bei: Dust Attack (Mid-Air-Combos), Fortless Defense (Verteidigungsbarriere wird generiert), Dead Angle Attack (Konter), Super Kill (Verzweiflungsattacke) und die neue Spannungsleiste für Specials, die sich mit Offensiv-Manövern füllt und mit Defensiv-Aktionen leert, sind Musik in den Ohren der Fighting-Fans. 14 Charaktere stehen von Anfang an "Gewehr bei Fuß" und weitere sollen als Secret folgen. 2D-Freaks können ja schon mal nach der knapp 180 Seiten starken "*Guilty Gear* Slash Encyclopaedia" Ausschau halten, die es in Japan für 1.280 Yen zu erstehen gibt. Mit diesem X-Sequel haben wir es sicher mit einem hochkarätigen Nachfolger, anstatt lauem Aufguss wie bei *Metal Slug X*, zu tun. Wer noch mehr zu *GGX* wissen will, surft zu www.guiltygearx.com. Ein Dreamcast-Release ist aufgrund der zugrunde liegenden Naomi-Hardware zwar wahrscheinlich, aber noch nicht offiziell bestätigt. RK



▲ Es kracht und explodiert, was das Zeug hält – wir warten auf eine spielbare Version.



▶ *Guilty Gear X* ist der erste Spielhallen-Teil der Mini-Serie: Den ersten gab's exklusiv auf der PlayStation.

ARCADE DC
Guilty Gear X
- Genre: **2D-Beat'em-Up**
- Entwickler: **Team Neo Blood**
- Hersteller: **ARC Systems/Sammy**
- **geplanter Release: Arcade: Erschienen DC: TBA**



▲ Da schaut er grimmig, der John Cord und hat auch allen Grund. Die erste Review-CD enthielt noch ziemlich vermurkste Animationen.



▲ Die Roboter waren doch nicht so schlau wie sie gedacht haben – unsere kleine Elektro-Bombe hat sie außer Gefecht gesetzt.

Cold Blood

Die Verkaufsfassung von Sonys Agententhriller wurde verbessert – wir testen deshalb nochmal!

Die VG-Füchse unter euch werden sich noch an den kleinen Textkasten im dicken vierseitigen *Cold Blood*-Test in der letzten Ausgabe erinnern, in der wir euch aufgrund der vielen Mängel in der Review-Version von Sony einen Nachtest androhten, da Besserung gelobt wurde. Die Sonyaner haben in der Tat Wort gehalten und das tun wir hiermit auch.

Als wir die mittlerweile erhaltenen Promo-CDs von *Cold Blood* im Laufwerk versenkten, staunten wir nicht schlecht. Keine holprigen und ruckligen Animationen mehr, keine fehlenden Animationsphasen mehr und auch keine gänzlich unfairen Stellen mehr – das Abenteuer um den britischen Agenten John Cord spielt sich nun erfrischend flüssig, wenn wir auch noch immer die Ladezeiten und den mangelnden Action-Faktor kritisieren müssen. Man hat regelrecht das Gefühl, von den Entwicklern virtuell eins auf die Finger gehauen zu bekommen, wenn man zur Waffe greift. Man kann *es zwar tun*, wird aber durch Alarm, mehr Wachen und meist ein schnelles Ableben gnadenlos bestraft. Wie in *MGS* ist über viele Stunden ein lautloses Vorgehen gefragt, bei dem höchstens mal das Niederknüppeln der Schergen von hinten erlaubt ist. Die Kamera steht jedoch noch immer viel zu weit vom Geschehen weg – oft erspäht ihr euren Protagonisten nur wenige Pixel groß in irgendeiner Ecke und habt tierische Orientierungsprobleme. Dem könnte das intelligente Run-Feature Abhilfe schaffen: Mit R2 sprintet John auch verwinkelte Gänge einwandfrei entlang, ohne dass man zusätzlich lenken müsste! Nachteil: Es funktioniert nicht immer – und meist dann nicht, wenn ihr in der größten Bedrängnis steckt, sprich von allen Seiten beschossen werdet. Wirklich knifflige Rätsel mit spaßigen Lösungsmöglichkeiten sind an der Tagesordnung – wenn auch echte Hilfen rar gesät sind und ihr oft unnötige Tode sterben werdet. Dafür entschädigen Render-Szenarios und -Sequenzen von höchster Qualität, die das Geschehen nach bestandener Prüfung auflockern. Die deutsche Sprachausgabe, die wir im Test noch nicht beurteilen konnten, stellt ebenfalls zufrieden: Selbst den russischen Akzent eures Gehilfen Kostov hat man hinbekommen, wenn auch nicht ganz so gut wie in der englischen Version. Viel Spaß werdet ihr mit eurem Remora-Gadget haben, das zum Einloggen und Schnüffeln in fremden Datenbanken, zur Orientierung und für E-Mail-Kommunikation verwendet wird. Obwohl die packende Story keine Wünsche offen lässt, birgt *Cold Blood* auch viel Leerlauf – es wird gequatscht und gelabert, dass einem die Füße einschlafen. Auch das Kampfsystem hätte man besser gestalten können – wenn ihr erst mal im Visier der Gegner seid und deren Zorn geweckt habt, ist euer Schicksal so gut wie besiegelt. Gott sei Dank hat Revolution wohlwissend ein Instant-Save-Feature eingebaut. RK

Shortcut

- ☺ ausgeklügelte Storyline
- ☺ sehenswerte Render-Sequenzen
- ☺ starke Lichteffekte
- ☺ gute deutsche Synchronisation
- ☺ Instant-Save-Feature
- ☺ Controls und Animationen deutlich verbessert
- ☺ knifflige Puzzles mit Remora-Anwendung
- ☹ viel Leerlauf und Small Talk
- ☹ Kamera zu weit vom Geschehen weg
- ☹ lange Ladezeiten
- ☹ Action-Sequenzen unausgegoren



▲ Wenn ihr diese Höllenmaschine aktiviert, sprengt sie euch den Weg aus der Mine frei.



▲ Ohne fleißig Small Talk kommt ihr an vielen Stellen nicht weiter.



▲ Das Kamera-Problem: Sucht eure Figur mal auf diesem Screenshot – viel Spaß!



Ralph's Meinung

■ Na also, es geht doch! Wenn sich Revolution mit der mangelhaften Review-Version auch schlechte Kritiken in halb Europa eingefangen hat – wir gestehen ihm seine nun endgültige und verdiente Wertung zu, die sich um immerhin 18 Prozent gesteigert hat. Die Animationen verursachen nun keine Pickel mehr und das Gameplay leidet nicht mehr unter extremen Rucklern – die Hauptgründe, dass mein Wertungsgesicht nun viel freundlicher strahlt. Wer mit einigen Längen und unfairen Situationen leben kann, der bekommt zwei CDs voll spannendem Agentenstoff im *MGS*-Format, allerdings ohne dessen charismatische Charaktere und mit deutlich weniger Action. Schade eigentlich, dass man, sobald die Pistole gezogen wird, automatisch im Nachteil ist. Das Ziel, einen spielbaren Film zu schaffen, kann man dagegen als gelungen bezeichnen.



DAS HEFT FÜR ALLE POKÉMON FANS!
JETZT NEU!
NEU!
SCHNAPP´ DIR DAS SUPER HEFT
Kids GAMES
NUR DM 4,90
Pokémon SPEZIAL
MIT 3D BASTELFIGUREN!
Ich bin dabei!
DIE GIBT ES NUR BEI UNS!
TIPS & TRICKS
POKEMON STADIUM
SO WIRST DU CHAMPION!
EXKLUSIV!
KOMPLETTER POKÉDEX FÜR GOLD & SILBER
GEWINN!
Malt Eure liebsten POKÉMON
TOP PREISE: GameBoys plus Gelbe Editionen! + vieles mehr
250 PREISE!!!
INKLUSIVE ZWEI TOLLER POKÉMON POSTER UND MIT 23 BELIEBTEN POKÉMONFIGUREN ZUM AUFSTELLEN
4 POSTER
AB 26. JULI AM KIOSK
Hol´ es Dir!
Future VERLAG Medien mit Leidenschaft





▲ Bei der TV-Shopping-Verulkung müsst ihr die Kandidaten soviel Blödsinn wie möglich anstellen lassen.

◀ Codename 777: James Cartoon flüchtet in seinem spacigen Vehikel vor den Bösewichten.

TV DJ

Tastengedrücke nur zur Bemani-Musik reicht euch nicht mehr?

Emotion Engine hin oder her – die Gefühlsregungen bei den bisherigen PS2-Spielen unterschieden sich nur unwesentlich von denen auf anderen Plattformen. Mit *TV DJ* könnte dies nun anders werden – haben wir es doch mit einem neuen Spielprinzip zu tun, bzw. wenn man's genau nimmt, einer noch nicht besetzten Nische von Konami's Bemani-Universum.

Worum geht's? Ihr sitzt im Schnittraum eines Cartoon-Senders und müsst aus verschiedenen Szenen an eurem Mischpult einen möglichst bunten und knalligen Streifen zusammensetzen. Das funktioniert an sich ganz einfach: Am unteren Bildschirmrand seht ihr einen Filmstreifen von rechts nach links entlang laufen, der in Abschnitte von acht Szenen eingeteilt ist. Die sollt ihr durch Drücken einer der Tasten Dreieck, Viereck, O oder X zum richtigen Zeitpunkt (d.h. wenn der kleine farbige, hüpfende Block links darauf landet) mit einer von vier Szenen füllen, die jeweils unterschiedlich viel Platz (ein, zwei, drei oder vier Blocks) brauchen. Fortgeschrittene benutzen auch noch die L1- und Steuerkreuz-Tasten für weitere Mix-Techniken wie Bild im Bild oder Motion Blur. So folgt also eine Szene nach der anderen, die von selbstablaufenden Zwischensequenzen verknüpft wird. Für jeden Film gibt's ein Zeitlimit, innerhalb dessen ihr euch bis zum Ende durchgemixt haben müsst, sonst heißt's "Game Over". Was ihr auch auf gar keinen Fall anstellen dürft, ist, über die oben erwähnte Achter-Sequenz hinaus schießen. Dann gilt die Szene als vergurkt und ihr müsst sie nochmal in Angriff nehmen. Dummerweise wird euer Cartoon jedoch live gesendet und je mehr Blödsinn ihr baut, desto mehr törnt der Cartoon die Couch Potatoes ab, was sich dann an den Einschaltquoten bemerkbar macht, die euer eigentliches Ziel darstellen. Da ihr im Eifer des Gefechts sowieso keinen Nerv habt, euch das anzuschauen, was ihr so fabriziert, gibt's als Replay den komplett geschnittenen Cartoon zu sehen. Jeder Fehler, den ihr gemacht habt, mindert dann natürlich den Fun, da ihr euch ein und dieselbe Szene unter Umständen drei-, viermal anschauen müsst. Dann merkt ihr auch, dass ihr bisweilen eigentlich Szenen verdreht habt, was aber nicht euer Fehler ist, da das Spiel euch keinen Anhaltspunkt gibt, welche Szenen denn am besten hintereinander passen. Habt Ihr *TV DJ* durch (dauert ca. 'ne Stunde), könnt ihr die lediglich vier Filmchen bei erhöhtem Schwierigkeitsgrad bzw. Einschränkung eurer DJ-Freiheit (manche Tastenkombinationen sind jetzt vorgegeben) nochmal in Angriff nehmen. Wir finden, *TV DJ* ist eine gelungene neue Spielidee, aber für ca. 200 Mark sollte man etwas mehr Inhalt/Spielspaß als eine Stunde verlangen können. RK



▲ Erst wenn der Cartoon komplett gemixt ist, dürft ihr ihn in voller Länge und mit allen euren Fehlern anschauen.



▲ Das Spielprinzip gestaltet sich noch einfacher als Konami's Bemani-Reihe: Viel verkehrt machen kann man wirklich nicht.



▲ Zwischen den Takes stolzieren die Cartoon-Stars durch die Gänge – leider mit jap. Sprache.



▲ Je mehr Haushalte ihr mit euren Cartoons erreicht, desto zufriedener der Produzent.

Shortcut

- ☺ Bemani meets Zeichentrick
- ☺ simples, aber spaßiges Spielprinzip
- ☺ gelungener Soundtrack
- ☺ bunte Cartoon-Optik
- ☹ nur vier Filme zum Mixen
- ☹ Einflussmöglichkeiten begrenzt

Die Cartoons

■ An folgenden vier Filmchen dürft ihr euch versuchen:

1. The Codename 777: Klassische James-Bond-Story mit wilden Verfolgungsjagden, Explosionen, Schlägereien und Liebeleien.
2. Rabbit Telephone Shopping: Saftige Verarschung der TV-Kaufkanäle mit allerlei ulkigen Pannen.
3. Woody's Love Letter: Ein verliebter Postbote versucht, seiner Angebeteten einen Brief zuzustellen und tappt von einem Fettnäpfchen ins nächste.
4. Terry the Kid: Lucky Luke meets Zwölf Uhr Mittags – witziger Western-Shootout mit unvorhersehbaren Wendungen.

TV DJ

Interaktiver Film

■ Features: DVD, MC

■ Hersteller: **Sony Japan**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 200 Mark**
■ Geeignet ab: **frei**
■ Schwierigkeit: **leicht**
■ Sprachkenntnisse

■ *ERSTER EINDRUCK:* Neues witziges Spielprinzip, aber zu kurz.


VIDEO
GAMES

Freaks In Focus

Wir konnten es nicht fassen – ein Freak, der mehr Konsolen besitzt als wir alle zusammen! Marco hat dieses Kunststück tatsächlich fertig gebracht.



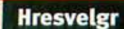
▲ **Unsere Session mit *Hresvelgr* artete zeitweise schon wieder in Galgenhumor aus – man beachte nur Ralphs Begeisterung über den neuen PS2-Racer.**

Ein Blick in unseren Freak-Check-Fragebogen wird den meisten von euch wie auch uns die Äuglein übergehen lassen. Sage und schreibe 39 (!) Konsolen stapeln sich bei Marco vor, unter, über und hinter der hauseigenen Glotze. Dabei ist von uralten Sammlerstücken bis hin zu sämtlichen Neuheiten (für eine PS2 konnte er sich noch nicht entscheiden) alles dabei. Lediglich ein Neo Geo CD hat unser diesmonatiger Superfreak nicht. Aus dem Staunen kamen wir auch gar nicht mehr heraus, als Marco doch glatt mit seiner kompletten PC-Engine-Sammlung (siehe Foto) von über 150 Spielen anrückte und uns dabei auch solche Raritäten wie den nur ca. 1.500 mal hergestellten Shooter *Sapphire* (Wert ca. 600 Mark) stolz unter die Nase hielt. *Pulstar* für Neo Geo besitzt er übrigens auch und wollte es auch mit gutem Zureden ("Wie wär's mit einem *SF*-Duell?") nicht mit Ralph tauschen. Ein solcher Experte kam uns da natürlich gerade recht, um das neueste Rennspiel für die PS2 einer Prüfung auf Herz und Nieren zu unterziehen. Spaß hatten wir genug – das lag aber nicht an der Güte des Spiels. Was bei uns in der Redaktion abgeht, könnt ihr auch selbst erfahren. Kurze Bewerbung an die unter den Leserbriefen genannte Adresse mit Kennwort "Freaks in Focus" reicht – mit Begründung, warum wir gerade euch nehmen sollen. Nächstes Mal gibt's übrigens eine Premiere: Die ersten weiblichen Freaks werden uns besuchen! VG

Hresvelgr

Freak-Meinung:

Endlich ist er da – der ultimative Grund, sich keine PS2 zu kaufen. Der Name dieses Machwerks: *Hresvelgr* (ja,wirklich). Im Grunde ein *WipEout*-Verschnitt, allerdings mit freier Beweglichkeit nach oben und unten. Und genau da liegt der Haken, denn ihr beschleunigt nur, wenn ihr einer blauen Linie folgt, die sich in der Mitte der Bahn befindet. Dank der miserablen Steuerung fliegt ihr aber fast immer unter- und oberhalb davon entlang und schrammt an der lebenswichtigen Beschleunigungslinie vorbei. Den letzten Entschluss, das Teil in die Tonne zu treten, ist die eintönige, fehlerhafte und langsame (2500mph, haha) Grafik und der üble Technosound. Ihr wartet auf den positiven Teil der Kritik? Da fällt mir eigentlich nur die üppige Fahrzeugauswahl ein. PS2-Spieler warten weiterhin auf ein vernünftiges Spiel.



Na ja!

„Himmel hilf: Wo bleiben die guten PS2-Games?"

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!



Marco brachte über 160 PC-Engine-Games mit in die Redax!

- Name & Nickname: **Marco Datzmann / MA.D. Stalker**
- Alter: **20**
- Zocke seit: **10 Jahren**
- Aktuelle Konsolen: **Super Grafx, Duo Engine R, M.A.K., Super NES., MD, SAT, N.E.S, Famicom, DC, MS 1+2, GG, GBC, WS, NGPC, NGP, N64 dt., N64 us./jp., 64DD, PS, Schmidt TVG 2000, Colecovision, Intellivision, Vectrex, VB, JAG, JAG – CD, 3DO, CD 32, Lynx, Game.com, VCS 2600,VCS 7800, NG – Modul, 32X, Amstrad GX 4000, NEC – FX, MSX, Palladium, CD –i**
- Lieblingskonsole: **PC-Engine**
- Mein größter Fehleinkauf: **PS – nur ca. 10 gute Shooter unter 3000 Spielen, das sagt alles.**
- Mein Lieblingsgenre: **2D – Shooter**
- Meine Lieblingsfilme: **Action Mutante, El Milagro de P.Tinto, Dellamore Dellamorte, Tetsuo 2 Cannibal – The Musical, Street Trash und noch ein paar indizierte Vertreter aus dem gleichen Genre.**
- Eine Serie die ich schon immer gehasst habe: **Tomb Raider, EA – Spiele**
- Was hältst du von der PS2: **Mainstream – Konsole mit zu wenig guten Spielen, die sich trotzdem jeder kaufen wird.**
- Japan ist geil,weil: **Man jedes Spiel bekommt, das man will (leider immer teurer).**
- Thema X-Box, Dolphin: **Zu Nintendo kann man noch zu wenig sagen, und eine verkappte PC–Konsole nur, wenn sie gefloppt ist (als Sammlerkonsole).**
- Was ich sonst noch loswerden möchte: **Unterstützt nicht nur einen Hersteller. Das hat schon Nintendo mit seinem Fast-Monopol damals gut getan und wird auch Sony vielleicht belehren (Aufhebung des Import Verbots, und nicht nur eine Fortsetzung nach der anderen). Ansonsten viel Spaß beim Spielen!**



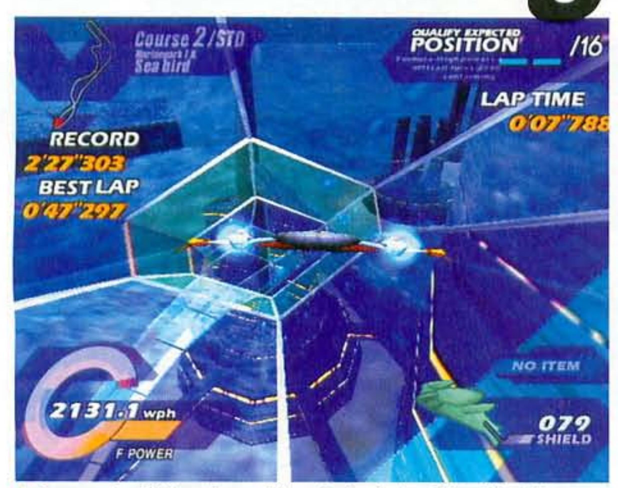


▲ **Zu einem ordentlichen bayrischen Mittagessen gehört auch eine Halbe – Radler natürlich, schließlich wurde noch getestet ;-)**



Hresvelgr

Was, Gesundheit? Nein, nein – dieser nette Rennspiel-Versuch heißt wirklich so!



▲ Kurs zwei gehört zur langweiligen Sorte: In der Röhre könnt ihr so gut wie nix verkehrt machen.



▲ Waffen können nur in begrenztem Kontingent zu Beginn des Rennens angedockt werden. Pick-Ups? Fehlanzeige.



Shortcut

- bunte Farben und Transparenzen
- freakiges Streckenlayout
- lächerliche vier Kurse
- unausgegorenes Gameplay
- bisweilen recht träge Steuerung
- keinerlei Pickup-Items
- Geschwindigkeitsangabe ist Nonsens
- steil abfallende Motivationskurve



▲ Wenn ihr nicht perfekt dem schmalen Energie-Band folgt, schmiert euer Gleiter schnell gnadenlos ab.



▲ Was für eine Schnapsidee: Kein Kontakt zur Ideallinie – kein Schub mehr. Und nur vier lächerliche Grafik-Sets – forget it.



▲ Achtung, scharfe Kurve voraus! Dummerweise beherrscht euer Gleiter keinerlei Airbrake-Manöver.

Durstperiode für alle PS2-Freunde: Wir befinden uns in der für fast alle Konsolen typischen After-Launch-Dürreperiode, in der gravierender Mangel an neuen und vor allen Dingen guten Spielen herrscht. Derzeit tröpfeln PS2-Games etwa in der gleichen Intensität wie Neo-Geo-Spiele zu ihren besten Zeiten (also ca. eins pro Monat) ein, so dass man sogar schon über einen unterdurchschnittlichen Racer mit unaussprechlichem Namen froh sein muss.

Zumindest Letzteres wird beim PAL-Release durch den weitaus schnittigeren Titel *Fusion GT* von Crave gekonnt behoben, in Sachen Gameplay muss man jedoch schon schwerere Geschütze auffahren, um den von den Gust-Entwicklern in den Dreck gefahrenen Karren wieder heraus zu ziehen. Das fängt schon beim Spieldesign an. Euren hyperschnellen Gleitfliegern wird sofort der Beschleunigungs-Saft abgedreht, wenn sie sich nur minimal von der durch eine transparente, türkise Fläche dargestellten Energie-Ideallinie entfernen. Bei rasanten Loopings, Korkenziehern und Windungen eine Farce, wie wir meinen – damit reduziert sich der groß angepriesene 3D-Bewegungsspielraum à la *Aero Gauge* (N64) nämlich wieder auf zwei Dimensionen wie beim offensichtlichen Vorbild *WipEout*. Einige Meter weg von der Solllinie langsam zu verhungern und wie ein Stein vom Himmel zu fallen, kommt nur beim ersten Mal komisch, bei jedem weiteren nervt es nur noch. Items zum Aufsammeln gibt's keine – für eure Waffe (eine von acht: Raketen, Bomben etc.) entscheidet ihr euch vor Spielbeginn: Ist das begrenzte Kontingent verballert, seid ihr hilflos. Thema Grafik: Flüssig und schnell läuft *Hresvelgr* durchaus, die von der Anzeige angegebenen 2.600+ km/h sind aber mehr als Scherz am Rande zu verstehen. Das Kursdesign ist so làlà: Von den lächerlichen vier Strecken (Standard und Expert, auf Master kommen noch ein paar Abzweigungen bei gleichem Grafik-Set dazu) gefällt die Hälfte, die anderen fünfzig Prozent wurden ziemlich eintönig gestaltet. Texture-Probleme treten ebenfalls offen zu Tage: Fliegt man nahe an eine Wand heran, können die aufpixelnden Texturen oft nicht mehr von ihren N64-Vettern unterschieden werden. Gust hat es also nicht geschafft, den 4-MB-VRAM-Flaschenhals der PS2 zu überwinden. Gut, es poppt und clippt zwar nicht, das ist aber auch das Mindeste, was man von einem PS2-Spiel erwarten kann. Die lieblosen Reibungsfunken der Gleiter bestärken uns weiter in der Auffassung, dass dieses Machwerk durchaus mit etwas Talent und Programmiergeschick auf der PS1 hinzubekommen wäre. Spart euch auf jeden Fall die Kohle (derzeit knapp 200 Mark für PS2-Importe!) für diesen überflüssigen Racer. Wie ein futuristisches Next-Gen-Rennspiel auszusehen hat, wird uns hoffentlich Altmeister Psygnosis mit der 128-Bit-Variante von *WipEout – WipEout Fusion* – zum Europa-Launch der Maschine zeigen. RK

Nippon-Wettbewerb

■ Wenn ihr euch genug über diesen saftig teuren Import geärgert habt (sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!), könnt ihr vielleicht dem auf der Japano-Website des Herstellers Gust (www.gust.co.jp) ausgeschriebenen Time-Attack-Wettbewerb auf Woodstock-Planes-Strecke noch etwas Motivation abgewinnen. Wenn man schon nicht selbst mitmachen kann, dann doch wenigstens Zeiten vergleichen.



▲ Die Transparenzen können sich sehen lassen, nicht aber das Gameplay.



Hresvelgr

WipEout-Clone

■ Features

■ Hersteller: **Gust**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 200 Mark**
■ Geeignet ab: **12**
■ Schwierigkeit: **mittel**
■ Sprachkenntnisse

■ ERSTER EINDRUCK:
Gewiss nicht das, was man sich unter einem PS2-Racer vorstellt!



Ein Sturm zieht auf

Unter diesem Motto lud Konami in die Filmfeststadt Cannes an der französischen Rivera, um mehr als ein Dutzend neuer PS2-Spiele zu präsentieren.



▲ Kojima & Co stellten sich den quälenden Fragen der Journaille.



▲ An zahlreichen Demo-Displays durfte man schon mal kräftig anspielen.





Wusstet ihr eigentlich, dass Konami "kleine Welle" bedeutet? Nein? Dann wusstet ihr sicher auch noch nicht, dass Konami 1969 in Osaka City in einer Garage Jukeboxes reparierte. Seitdem gings mit Konami steil bergauf, fast so steil wie die Felswand, die die geladene Journalistenschar am zweiten Eventtag bei einer haarsträubenden Klettertour ohne Vorwarnung erklimmen musste. Konami, mit Top-Spielen wie *Scramble*, *Time Pilot*, *Frogger*, *Nemesis*, *Contra* (alias *Probotector*), *Castlevania*, *Track & Field*, *International Superstar Soccer*, *Silent Hill* und – nicht zu vergessen *Metal Gear Solid* – in die Geschichte der Videospiele eingegangen, sieht den Launch der PS2 als perfektes Werkzeug auch in Europa (in Japan ist man bereits die unangefochtene Nr. 1 der unabhängigen Softwarehersteller) in kürzester Zeit große Marktanteile für sich zu gewinnen. "Wir sind von der Leistungsfähigkeit der PlayStation2 überzeugt, und wir sind sicher, dass sich unsere aufwändigen Investitionen in die neue Hardware auszahlen werden. Unser Ziel ist es, den Spielern direkt vom Start weg ein ebenso vielfältiges wie erstklassiges Software-Programm bieten zu können", so Kunio Neo, Präsident von Konami of Europe. Allein zum Europa-Launch von Sonys neuem Zugpferd sollen demnach fünf Titel (siehe Tabelle) verfügbar sein, bis März 2001 will man insgesamt zehn PS2-Spiele veröffentlicht haben. Die meisten dieser Spiele stellen wir euch auf den nächsten Seiten vor. Zwei Titel wurden allerdings nicht gezeigt. Zum einen das Strategiespiel *Age of Empires II*, einigen von euch vielleicht schon als PC-Titel ein Begriff, zum anderen ein noch komplett unbekanntes Spiel namens *Labournight*, welches ursprünglich als Überraschungstitel exklusiv für den Event eingeplant war, in letzter Sekunde jedoch aus nicht genannten Gründen zurückgezogen wurde. CS

▼ Links seht ihr ein erstes Modell der offiziellen Multinorm-PS2. Rechts ein Demo-Display – ob alle letztlich so aussehen werden, ist noch unklar.



Interview mit Hideo Kojima

VG: Was passierte die letzten 2 Monate?

Kojima: Auf der E3 haben wir viele Eindrücke gesammelt, um herauszufinden, was den Leuten gefällt und was nicht. Wir haben besprochen, welche Elemente verbessert werden sollen und welche komplett verschwinden. Zur Zeit arbeite ich weiter an der Story des Spiels.

VG: Was halten sie von der Xbox?

Kojima: Ich bin sehr interessiert an der xbox, konzentriere mich aber momentan auf die PS2 und *MGS2*. Sobald ich nämlich anfange, über die xbox nachzudenken, würde dies die Entwicklung von *MGS2* nur verlangsamen.

VG: Wird es in *MGS2* wieder VR-Trainingsmissionen geben?

Kojima: VR-Missionen wird man nicht mehr vorfinden. Diesmal wollen wir voll den Hauptplot des Spiels fokussieren.

VG: Wie viel Zeit verbringen sie mit *MGS2* und wie genau sind sie an der Entwicklung von *Z.O.E.* beteiligt?

Kojima: Ich bin der Producer von *Z.O.E.* und bin froh, dass ich ein so hervorragendes Team habe, welches größtenteils selbstständig arbeitet. Ich versuche nur, ihnen zu helfen, ihre Fähigkeiten zu maximieren. Ich überwache die grobe Richtung des Spiels und stelle sicher, dass der Zeitplan eingehalten wird, außerdem denke ich über Promotion-Aktivitäten nach. Was *MGS2* angeht, bin ich der Direktor des Spiels: ich schreibe die Geschichte, designe die Level, positioniere die Gegner usw.

VG: Der Kampf gegen Psycho Mantis in *MGS1* wird uns in genialer Erinnerung bleiben (Stichwort Controller-Tausch), haben Sie ähnliche Pläne für *MGS2*?

Kojima: Keine Frage, der raffinierte Einsatz von Zubehör wird auch im zweiten Teil eine tragende Rollen spielen, vor allem die analoge Buttonabfrage des Dual Shock 2 eröffnet ganz neue Möglichkeiten. Weitere Details können wir allerdings noch nicht bekannt geben.

VG: Welche Ideen konntet Sie bis jetzt nicht in *MGS2* umsetzen?

Kojima: Es gibt so viele Dinge, die ich nicht mit der PS2 realisieren kann und so viele Dinge, die ich tun möchte. Als ich zuerst von der PS2 hörte, wollte ich unbedingt *MGS2* dafür erschaffen und dachte, ich könnte 20.000 Soldaten gleichzeitig agieren lassen – als ich erfuhr, dass dies nicht funktioniert, war ich ziemlich deprimiert (lacht).

VG: Was kommt nach *Metal Gear*?



Kojima: Mir schweben viele Projekte vor, jedes mit einer eigenen Story und neuen Ideen, die total verschieden sind von dem, woran ich z.Z. arbeite.

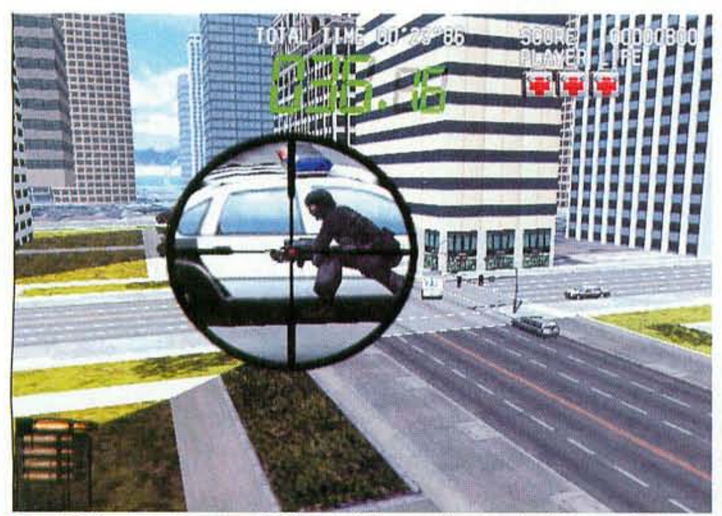
VG: Vielen Dank!

Mini-Gewinnspiel

In Kooperation mit Konami Deutschland verlosen wir jeweils ein Exemplar der folgenden PlayStation Spiele:

- **International Track & Field 2**
- **ISS Pro Evolution**
- **Metal Gear Solid Platinum**
- **Metal Gear Solid Special Missions**
- **NBA In the Zone 2000**
- **NHL Blades of Steel**
- **Silent Hill**

Um an dieser Verlosung teilzunehmen, schreibt uns eine Email (vg@future-verlag.de) oder eine Postkarte und verratet uns, welche drei der vorgestellten PS2-Spiele ihr am sehnlichsten erwartet. Mitarbeiter von Konami und dem Future Verlag dürfen nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. September.



▲ Solltet ihr einen Gegner verfehlen, wird dieser auf euch aufmerksam und versucht, eure Position auszumachen. Wer jetzt zögert, wird selbst zur Zielscheibe.

▲ Sobald ihr einen Gegner ausschaltet, erhaltet ihr zusätzliche Zeit. Der kleine rote Pfeil im Fadenkreuz weist euch die Richtung zum nächsten Ziel.

Silent Scope

Am 27. Oktober ist es soweit: Konamis Münzfresser erscheint als Launchtitel.

Neben *Tekken Tag Tournament* erwartet uns mit *Silent Scope* zum PS2-Launch eine weitere hochkarätige Arcade-Umsetzung. Für alle, die nicht regelmäßig die nächstliegende Spielhalle besuchen, hier eine kurze Erläuterung des aus zwei Komponenten bestehenden Arcade-Setups.

Komponente A: der Hauptbildschirm – hier seht ihr das Geschehen von weitem. Komponente B: das Scharfschützengewehr inkl. Minidisplay. Schaut ihr hindurch, sehr ihr die gerade auf dem Hauptbildschirm anvisierte Stelle mit extremer Vergrößerung – optimal also, um euren Gegner anzuvisieren und mit einem gezielten Schuß auszuschalten. Die Story ist simpel: skrupellose Terroristen haben den Präsidenten der Vereinigten Staaten zusammen mit seiner Familie während einer in Chicago stattfindenden Wahlkampfveranstaltung gekidnappt. Ihre Forderungen formulieren sie kurz und knapp: "Laßt unseren inhaftieren Anführer frei und dem mächtigsten Mann über dem großen Teich passiert nichts." Natürlich soll niemand gefährdet werden, weshalb man sich entschließt, einen einzigen Undercover-Scharfschützen auf die Kidnapper anzusetzen. Wer das ist, dürfte ja wohl klar sein.

Stellt sich nur noch die Frage, wie denn nun das Scharfschützeninterface in die Konsolenversionen implementiert wurde (Zusatzzubehör in Form einer echten Gun wird es nämlich nicht geben). Zugegeben, des Rätsels Lösung ist einfacher, als man vermutet: die Dinge, die sonst nur durch das Teleskop des Gewehr zu erkennen sind, werden in einem bestimmten Radius um das Fadenkreuz herum vergrößert, haltet ihr L2 bzw. R2 gedrückt, verschwindet der Zoom und ihr seht das, was in der Spielhallenversion auf dem Hauptdisplay zu erkennen ist. In diesem Modus könnt ihr das Fadenkreuz außerdem schneller bewegen, als in der Zoom-Ansicht. Dank sensibler Abfrage des Analog-Sticks könnt ihr das Zielkreuz sehr präzise über den Screen manövrieren, nachgeladen wird automatisch, ein kleines rotes Dreieck hilft euch – sofern im Zoommodus – den nächsten Gegner zu lokalisieren. Kenner der Arcade-Version freuen sich auf einen Konsolen-exklusiven Trainings-Modus, der euch mit allen Finessen der Steuerung vertraut macht. Grafisch rangieren PS2 und Arcade-Version auf ein und demselben Niveau. Freut euch – schon im Oktober werden wir diesen Leckerbissen zum PS2-Launch verspeisen. CS



▲ Jeder Schuss muss sitzen! Nachladen kostet euch wertvolle Sekunden.



▲ Zwischensequenzen können auf Wunsch übersprungen werden.



▲ House of the Dead 2 läßt grüßen: Bevor ihr gegen einen superfiesen Endgegner antretet, werdet ihr auf seinen Schwachpunkt aufmerksam gemacht.



▲ Wer zu lange fackelt, hat schnell eine Kugel im Kopf.

▶ Im Trainingsmodus durchsiebt ihr Ziele aus Holz.

PS2
Silent Scope
- Genre: **Arcade-Action**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **PS2-Launch**
- Fertiggestellt zu: **80%**

Gundam meets Kojima

Auch wenn sämtliche PS2-Titel z.Z. ganz im Schatten von *MGS2* stehen, so gibt es doch noch ein Konami-Spiel, welches mindestens genauso viel Hitpotential aufweist, wie Solid Snakes zweites Abenteuer. *Z.O.E.* – wie auf der Tokyo Game Show und der E3 erneut nur als Video gezeigt – ist eine Koproduktion der Genies Noriaki Okamura (seines Zeichens hoch angesehener Storywriter), Yoji Shinkawa (Chef-Designer beider *Metal Gear*-Spiele), Nobuyoshi Nishimura (Designer der TV-Hits *Gundam*) und last but not least Hideo Kojima (Schöpfer und Mastermind des *Metal Gear*-Universums).

Ihr seid Leo Stenbuck, ein Ender-Junge (Ender sind Menschen, die am Ende der Welt leben), der sich von seinen Freunden dazu überreden läßt, Dinge von einem intergalaktischen Schrottplatz der UN Space Force auf der Kolonie Antilla (einem Planetenring rund um den Jupiter) zu stehlen. Unvorsichtig wie sie sind, werden die Racker bei ihrer Plünderungsaktion erwischt. Plötzlich passiert das Unvorhergesehene: ein fanatisches Militärregime namens Z.O.E. startet eine Großoffensive auf Antilla und besetzt die Kolonie. Alle Freunde des 14-Jährigen kommen dabei ums Leben, während Leo große Schuldgefühle quälen, nichts unternommen zu haben. Verschiedene Umstände führen dazu, dass er wenig später im Cockpit des gigantischen Mechs Jehuty sitzt und gegen Z.O.E. antritt. Soweit zur Story. Mit weiteren Details zu diesem epischen Mix aus Mechshooter und Weltraumabenteuer hält sich Konami noch sehr bedeckt. Durchgesickert sind immerhin Infos zu einer gewissen künstlichen Intelligenz names Ada, die sich je nach Handlungen des Spieler weiterentwickelt, angeblich gar ein Eigenleben aufweisen kann. Darüber hinaus ist ein 2-Spieler-Modus so gut wie sicher. CS

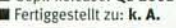


▲ Filmreife Kameraperspektiven wie in einem Hollywood-Streifen.



▶ Fulminante Lichteffekte sind ein Markenzeichen dieses Spiels.

▲ Links: Das ist Leo, das oben gezeigte Artwork sein „Orbital Frame" Jehuty. Mitte: Celvice, Leos Gefährtin. Rechts: Viola, 22-jährige Kampfpilotion der Z.O.E.



PS2
Z.O.E. - Zone of the Enders
- Genre: **Action**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **Q1 2001**
- Fertiggestellt zu: **k. A.**



▶ Artwork oder Spielgrafik? Gefunden haben wir diesen Shot auf der Presse-CD.

Vom Tod gejagt

Vormals unter dem Namen *The Day & Night of Walpurgis, Shadow of Destiny* bekannt, schickt sich dieses Adventure von keinem geringeren als Gozo Kitao, dem Produzenten des Horrorhits *Silent Hill* an, endlich einmal wieder frischen Wind in dieses bisweilen festgefahrene Genre zu bringen. Der Beginn der Story könnte abstruser nicht sein: Eike Kusch, der Hauptcharakter wird ermordet. Ziel des Spiels besteht nun darin, Eike zu helfen, seinem Exitus zu entrinnen. Dazu müßt ihr durch verschiedene Zeitepochen reisen und versuchen, herauszufinden, wer euch nach dem Leben trachtet und gewonnene Informationen so einzusetzen, dass ihr weiteren Anschlägen entkommt. Unterwegs durch die Zeit werdet ihr auch auf denjenigen treffen, der es euch ermöglicht, stets wieder aufzuerstehen. Während das Entwicklerteam für den Verlauf der Story Inspirationen bei Goethes Faust suchte, entstand zeitgleich eine fiktive, europäische Stadt, die als digitaler Schauplatz des sehr verstrickten Geschehens herhalten muss. Trotz simpler Kleidungs- und Hauttexturen überzeugen die Charaktere schon jetzt durch hervorragende Animationen und ein lebensechtes Auftreten. Sämtliche Bildschirmtexte sollen für die PAL-Version ins Deutsche übersetzt werden. CS



▲ Kämpfe wird es keine Geben, Kommunikation mit anderen Charakteren und Rätsel stehen eindeutig im Vordergrund.

▲ Sollte man im Jahr 1580 ein Feuerzeug verwenden? Egal, was ihr auch tut, es wird sich auf die Zukunft auswirken.

▼ Die wichtigsten Charaktere von l. nach r.: *Dana*, Eckart, Eike, der Wahrsager, Homunculus, Margarete und Oleg.

PS2
Shadow of Memories
- Genre: **Adventure**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **Q1 2001**
- Fertiggestellt zu: **40%**





▲ KI wie sie im Buche steht: Gegner erkennen euch an eurem Schatten.

◄ Realismus pur: Regentropfen werden in Echtzeit vom Winde verweht.

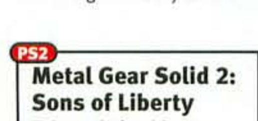
Spiel des Jahres 2001?

Aufbruch in eine neue Spieledimension

Zusätzlich zu unserem Interview auf Seite 22 haben wir noch einige neue Informationen zum wohl begehrtesten PS2-Spiel des kommenden Jahres für Euch zusammengetragen.

Zur Hintergrundgeschichte: wie wir alle wissen, gelingt es Revolver Ocelot, dem russischen Revolverhelden aus Teil 1, mit einer Disc, welche die Baupläne von Metal Gear Rex enthält, zu entkommen. Einige Zeit später (die Disc fand ihren Weg auf den Schwarzmarkt) ist nahezu jede Nuklear-Nation dazu in der Lage, Metal Gears zu fertigen. Eine prekäre Situation, die durch Metal Gear Ray, ein weit überlegenes Nachfolgemodell mit amphibischen Fähigkeiten (kann zusätzlich schwimmen und tauchen) entschärft werden soll. Doch es kommt, wie es kommen musste: Terroristen kapern den Tanker, der den ersten Metal Gear Ray transportiert. Zeit für Solid Snake, das Schlimmste zu verhindern! Ob er damit gerechnet hat, dass auch Revolver Ocelot (diesmal wieder mit zweiter Hand) erneut auftaucht?

Soweit zu Story. Wer sich schon immer wunderte, wer denn eigentlich die im Untertitel erwähnten "Söhne der Freiheit" sind, dem können wir nun sagen, dass es sich dabei um das Gegenstück zur aus Teil 1 bekannten Terroristengruppe Sons of Big Boss handelt. Wo wir gerade bei den Bösen sind: wusstet ihr, dass immerhin 30% der Emotion Engine-Performance für die Gegner-KI aufgewendet wird und dass Gegnertrupps stets in Vierergruppen zusammenarbeiten? Außer an Fussabdrücken, herumliegenden Leichen und Bluttropfen können sie Snake nun auch anhand eines flüchtigen Schattens erkennen. Also, immer schön auf die verschiedenen Lichtquellen in eurer Umgebung achten. Kommt es dann doch zum brutalen Schlagabtausch, empfiehlt Kojima überzeugten Pazifisten den Einsatz der Tranquilizer Gun (verschießt Betäubungspfeile). Damit soll es möglich sein, ohne auch nur einen einzigen Gegner zu eliminieren (Bosse inkl.), das Spielziel zu erreichen. Wie es sich für ein optimiertes PS2-Produkt gehört, werden natürlich auch sämtliche Buttons des Dual Shock 2 Controllers analog abgefragt. Abschließend wollen wir euch noch verraten, was die Filme The Rock, Chicken Run, Armageddon und Staatsfeind Nr. 1 mit *MGS2* zu tun haben. Richtig geraten, Star-Komponist Harry Gregson-Williams zeichnet sich in allen Fällen für die Musikuntermalung verantwortlich. Sounds good? Stay tuned! CS



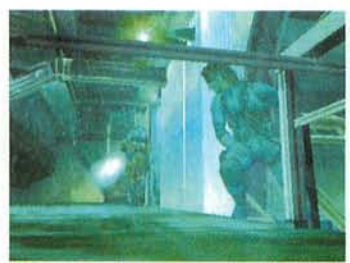
PS2
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Genre: **Action-Adventure**
- Entwickler: **KCEJ**
- Gepl. Release: **2001**
- Fertiggestellt zu: **keine Angabe**



▲ Während der Vordergrund verschwimmt, wird der Hintergrund scharf.



▲ Feuer frei! Alle Objekte auf dem Regal sind komplett zerstörbar.



▲ Solid Snake kann nun um Ecken gucken und auch schießen – praktisch!



▲ Teamwork: Feindliche Soldaten verständigen sich via Funkübertragung.

Musicman on Tour

Ihr schlüpft in die Rollen von Mouse, einem talentierten aber einsamen Barden (und Dieb), der von einem gewissen Zeharupolis den Auftrag erhält, ein Hochzeitslied zu komponieren. Loreiyu, Prinzessin und angehende Gattin, ist jedoch irgendwie ganz und gar nicht begeistert von all dem Heiratsrummel – es dauert nicht lange, bis auch Mouse dies merkt und der Sache auf den Grund geht. Zeit ist das Schlüsselelement, dieses in Japan besser unter dem deutschen Namen *Reiselied* bekannten Rollenspiels: die Sonne geht auf und unter, was wiederum Auswirkung auf die Verhaltensweise von Gegnern hat, Ereignisse geschehen parallel zueinander, usw. Zur rechten Zeit am rechten Ort sein, heißt das Motto. Jeder Tag im Spiel entspricht übrigens etwa einer Stunde in Wirklichkeit. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, könnt ihr eine Party von zahlreichen Charakteren (bis zu 10) anführen. Das auf DVD erscheinende Spiel ist kompatibel zu Konamis hauseigenem *Guitar Freaks*-Controller, der in diversen Spielabschnitten unter anderem dazu dient, Songs zu komponieren bzw. nachzuspielen. CS



▶ Auch die gerade auf dem Rücken festgeschnallte Gitarre könnt ihr auf Wunsch als Waffe im Kampf einsetzen.

▲ Eine gesunde Portion Romantik darf natürlich nicht fehlen.

PS2
Ephermal Fantasia
- Genre: **Rollenspiel**
- Entwickler: **KCEJ East**
- Gepl. Release: **2001**
- Fertiggestellt zu: **k.A.**

7 scharfe Klingen

Wir befinden uns im Japan des 18. Jahrhunderts. Fanatische Anhänger einer religiösen Gruppe haben begonnen, die Insel Dejima, Ankunftsort für Reisende aus der westlichen Welt, in ihre Gewalt zu bringen, um dort ihren eigenen Staat zu gründen. Man schickt Samurais, um Genaueres zu erfahren – ohne Erfolg... nicht mal einer kehrt zurück. Schließlich liegt es an euch, (wählt zwischen Krieger bzw. Kriegerin) die Hintergründe zu klären. Während der männliche Held ein Meister der Schwertkunst ist, wird auf femininer Seite verstärkt mit Projektilwaffen attackiert. Je nachdem mit welchem Charakter ihr spielt, erlebt ihr eine völlig andere Story. Letztere entstammt im Übrigen der Feder des namhaften Film-Regisseurs Kaizo Hayashi, der zusammen mit einem 20-köpfigen Team an *7 Blades* werkelt. Eigentlich sollte das Spiel ja schon für die PlayStation 1 erscheinen, welche aber laut Aussagen der Entwickler nicht die nötige Performance zur Verfügung stellte, um z.B. über 20 Figuren gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellen. CS

▶ Mit opulenten Lichteffekten wird nicht gegeizt. Kantenglättung ist jedoch noch nicht implementiert (siehe Säbelkante).



▲ Mit etwas Glück wird es einen kooperativen 2-Spieler Modus geben.





PS2
7 Blades
- Genre: **Action**
- Entwickler: **KCEJ East**
- Gepl. Release: **2001**
- Fertiggestellt zu: **40%**

◀ Berechnungsmarathon für die Emotion Engine: mehr als ein Dutzend Charaktere tummeln sich auf einem Screen.

Farbe des Krieges

Dass Konami jedes Mittel recht ist, Marktanteile zu gewinnen, beweist die Tatsache, auch primär für den japanischen Markt entwickelte Produkte zu lokalisieren. Ein prominentes Beispiel ist sicher das Strategiespiel *Red*. Als Szenario wählte man Japan in einer Zeit nach dem zweiten Weltkrieg. Meinungsverschiedenheiten in der Politik führen zu einer Aufspaltung des Landes in drei rivalisierende Gruppen – ein gnadenloser Rüstungswettlauf beginnt. Schon nach kurzer Zeit wird allerorts das Kriegsbeil ausgegraben. Bevor nun Mensch und Maschine losstürmen, gilt es in einer Vorbereitungsrunde alle Truppen in Stellung zu bringen. Ist dies getan, müssen sämtliche nun folgende Entscheidungen in Echtzeit getroffen werden: wer schnell agiert, kann also auch mit unterlegenem Kriegsgerät triumphale Siege erringen. Je nach ihrem Verhalten im Kampf entfalten eure Einheiten übrigens individuelle Stärken und Schwächen. Die erste bereits spielbare Version hinterließ einen positiven Eindruck, verstehen konnte man auf Grund komplett japanischer Menüs und Texte allerdings noch nicht sonderlich viel. CS



▶ Grafisch ist Red, wenngleich (noch) nicht anti-aliased, durchaus reizvoll.



▲ Die taktische Karte gibt sich optisch eher schlicht.





PS2
Red
- Genre: **Strategie**
- Entwickler: **KCEJ East**
- Gepl. Release: **2001**
- Fertiggestellt zu: **60%**

◀ Aufgeräumte Menüs erleichtern euch das Erteilen komplexer Marschbefehle.

Lizenzierter Pistenspaß

Während EA mit *SSX* schon für 128 Bit-Pulverschnee-Furore sorgt, scheut auch Konami keine Lizenzkosten und Mühen und verspricht mit *ESPN X Games – Snowboarding* hoch und heilig einen ebenbürtigen Launchtitel. Zwei (Halfpipe und Slopestyle) der insgesamt vier Wettbewerbe (erstgenannte plus Big Air plus Boarder Cross) konnten an Hand der ausgestellten Version bereits ausgiebig angespielt werden. Derweil die Anzahl der ausführbaren Tricks noch recht beschaulich war, sorgten die gute Steuerung, die coole Musik und diverse Grafikschmankerl, wie z.B. das realistische Flattern der Kleidung durch den Fahrtwind und die herumwirbelnden Schneepartikel, für das ein oder andere Aha-Erlebnis. Kantenglättung und Flickerfilter sollten aber noch nachgebessert werden. CS



◄ **Besonders gelungen ist das Aufwirbeln des Schnees.**

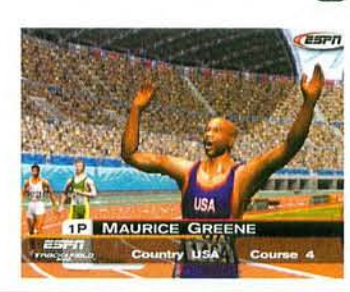


▲ **Kameraeinstellungen, wie auf ESPN, sollen für coolen Boarder-Flair sorgen.**

PS2
ESPN X Games – Snowboarding
- Genre: **Snowboarding**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **Launchtitel**
- Fertiggestellt zu: **70%**

Sport ist (eine) Mord(s-Gaudi)

Neben einem absolut genialen Intro zählt *IT&F* animationstechnisch dank modernster Motion Capturing Technik sicher zum besten, was dieses Jahr im Bereich der Sportspiele zu sehen sein wird. Sämtliche "Sägeblattkanten" weggedacht könnte es sogar neue Maßstäbe setzen. Hinsichtlich der Disziplinen freut euch schon mal auf folgendes: Hundertmeterlauf, Weitsprung, Gewichtheben, Bodenturnen, Tontaubenschießen, Speerwurf, Wettschwimmen, Hürdenlauf, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Barrenturnen und einige mehr. Jede Sportart bestreitet ihr entweder alleine oder im Turnier-Modus. In der fertigen, Pad-zermürbenden Version könnt ihr euch dann außerdem mit bis zu vier menschlichen Athleten messen. CS



◄ **Sprinter Maurice Greene stand Pate für das gelungene Motion-Capturing.**



▲ **In jeder Disziplin wird euer Controller auf eine andere Art und Weise gequält.**

PS2
ESPN International Track & Field
- Genre: **div. Sportarten**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **Launchtitel**
- Fertiggestellt zu: **70%**

FIFA-Killer oder Eigentor?

Schade, aber wahr: Die wohl größte Enttäuschung des Events war leider Konamis PS2-Version des hauseigenen Fußballflagschiffs *ISS*. Zwar konnte die Detailvielfalt im Vergleich zur in Ausgabe 05/00 vorgestellten Version hier und dort gesteigert werden (etwas bessere Publikumsgrafik, feiner gestaltete Spielermodelle), dafür muss man nun jedoch peinliche Slowdowns und ausufferndes Grafikflackern hinnehmen. Gott sei Dank war Besserung schon in einem auf einer neuen Version basierenden Video zu erkennen – wie dem auch sein, bis zum Launch bleibt nicht mehr viel Zeit, große Veränderungen vorzunehmen. Wir drücken die Daumen und hoffen, dass man in der Launch-Hektik den dt. Kommentar nicht in den Sand setzt. Apropros Launch: Insider munkeln, dass *ISS* mit der PS2 gebundelt wird. CS

PS2
International Superstar Soccer
- Genre: **Fußball**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **Launchtitel**
- Fertiggestellt zu: **70%**

▲ **Bis zu acht menschliche Spieler können bei *ISS* gleichzeitig eine Partie bestreiten.**



► **Wie intelligent wird wohl der Keeper sein?**

Slam it, Jam it, Dunk it

Während auf der E3 längst die DC-Version gezeigt wurde, musste man sich in Cannes mit einem kurzen Video der PS2-Fassung zufriedengeben, welche jedoch kaum von der Version für Segas 128-Bit Sprinter zu unterscheiden war. Nichtsdestotrotz verspricht Konami überragende Next-Gen-Optik, fünf Spielmodi, die obligatorische Create-A-Player Funktionen, 25 eindrucksvolle Dunkvarianten plus Special Moves, fachmännischen Live-Kommentar und natürlich alle Daten der aktuellen NBA-Lizenz. CS



▲ **Ein optimales Vergleichsspiel, zumal auch für DC.**

PS2
ESPN NBA 2Night
- Genre: **Basketball**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **2000**
- Fertiggestellt zu: **k. A.**

Alles eine Frage der Zeit

Zur Zeit feilscht Konami noch fleißig um die so wichtige ESPN-Lizenz, weshalb es zu diesem Game ausser einem Video und einigen schicken Hi-Res Screenshots noch keine detaillierteren Infos gibt. CS



▲ **Die Gesichter wurden realistisch modelliert.**



▲ **Grafisch hat *Hockey Night* großes Potential.**

PS2
ESPN NHL Hockey Night
- Genre: **Basketball**
- Entwickler: **Konami**
- Gepl. Release: **2000**
- Fertiggestellt zu: **k. A.**

Tipps & Tricks

Die bunte Welt des Schummelns: Hilfreiche Tipps zu allen Systemen!

DC

Super Magnetic Neo

Naja, ist zwar zugegebenermaßen nicht viel, was wir euch hier anbieten können, aber immerhin erhaltet ihr durch die Eingabe von X und Y einen Pausenbildschirm ohne störende Einblendungen.



Muppet Race Mania

War ja wohl klar, dass dieser Fun-Racer sich geradezu für versteckte Cheat-Optionen anbietet. So gibt es z.B. einen relativ einfachen Trick, der es euch ermöglicht, alle 24 im Spiel versteckten Charaktere freizuschalten. Allerdings benötigt dieser Cheat ein recht gutes Timing von euch. Sobald die Muppets über das Logo fahren, müsst ihr in schneller Folge O, △, ×, O, ×, O, △, □, × drücken, um an alle Muppets-Figuren zu kommen. Die korrekte Angabe wird durch eine Meldung bestätigt.
Sämtliche Strecken und Fahrzeuge werden ebenfalls in dem Screen, in dem die Muppets über das Logo brausen, freigeschaltet. Drückt dazu in schneller Folge △, O, △, □, △, ×, △, △, ×, O. Auch hier wird euch die richtige Eingabe durch das Erscheinen einer Meldung bestätigt.
Der Studio-Track wird freigeschaltet, wenn ihr im bereits bekannten Screen □, □, O, O, ×, O, △, O, △, □ eingebt. Auch hier gibt's 'ne Bestätigung, dass alles geklappt hat.
Der Arches-Track hingegen ist euch zugänglich, wenn ihr folgende Tastenkombination eingebt: □, O, ×, O, □, △, O, ×, O, △.
Auf dem Fraggle-Rock-Track dürft ihr euer Können unter Beweis stellen, sobald ihr im Start-Screen (ja, da wo die Muppets über das Logo fahren) ×, □, ×, □, ×, □, △, O, ×, □ eingebt.
Den Abspann und sechs auf den Kopf gedrehte Strecken eröffnet ihr mit der Eingabe von O, △, □, △, ×, △, □, O, △, ×. Auch hier gibt es eine Bestätigung in Form einer On-Screen-Meldung.

N64

Road Rash 64

Ein paar Cheats zu diesem alles andere als straßenverkehrstechnisch unbedenklichen Biker-Game konnten wir euch schon vor einigen Ausgaben präsentieren. Hier nun noch ein paar zusätzliche Tipps, die euch das Überleben auf der Straße hoffentlich ein wenig vereinfachen.

Um Gegnern unbegrenzt bei einem Angriff den doppelten Schaden zuzufügen, müsst ihr im Hauptmenü L, L, L, L, R, R, R, R drücken. Ein Soundeffekt wird euch die korrekte Eingabe bestätigen.
Gleich den vierfachen Schaden verursacht ihr hingegen mit der Eingabe von L, L, R, R, L, C-↑, C-→, Z. Auch hier muss der Code im Hauptmenü eingegeben werden und bestätigt seine Richtigkeit mit einem Tonsignal.
Falls euch euer Waffenarsenal nicht groß genug ist, könnt ihr mit der Eingabe von C-↑, C-↑, C-↑, C-↑, C-↓, L, C-←, Z sämtliche Waffen freischalten. Frohes Ballern!
Um als Cop auf die Piste zu gehen, müsst ihr hingegen im Hauptmenü Z, C-←, C-↓, C-←, Z, L, R, C-↓ eingeben. Doch was ist schon ein Polizist gegen eine heiße Bikerbraut? Möchtet ihr also als Rockergirl über die Highways rauschen, solltet ihr im Hauptmenü Z, C-←, C-↓, C-←, Z, L, R, C-↓ betätigen.
Die optisch wenig ansprechenden Debug-Informationen ruft ihr mit der Eingabe von C-→, C-→, C-←, C-←, L, Z, C-←, C-↑ auf.
Wenn ihr beim Start die A-Taste gedrückt haltet, legt ihr einen Quick-Start hin.

DC

Tokyo Xtreme Racer 2

Zwar ist dieses Game bislang nur als Import erhältlich, doch spielt gerade bei dieser Art die Sprachbarriere eine eher untergeordnete Rolle. Um nun ohne jede Anstrengung sofort nach dem Start den Sieg für euch verbuchen zu können, müsst ihr unmittelbar nach dem 3-2-1-Go Countdown sofort die L und R Tasten gleichzeitig betätigen und auf einem zweiten Controller die A-Taste drücken. Wenn das der Frentzen mal wüsste...
Einen Pausenscreen ohne lästige Menüeinblendungen bekommt ihr nach dem Drücken der X und Y-Taste im Pausenmenü zu sehen.

PS

Strider 2

Na, wenn das mal kein Service ist? Nicht nur, dass man mit einem Game gleich den Vorgänger dazu erhält, es gibt auch für beide Teile des Spiels einige interessante Tricks zu vermelden.
Um im ersten Teil (*Strider 1*) den Cheat-Mode zu aktivieren, müsst ihr das Spiel einmal erfolgreich durchspielen. Es stehen euch dann das "Player Set-Up"-Menü und eine Level-Anwahl im Optionsmenü zur Verfügung. Im "Player Set-Up"-Menü könnt ihr die Farbe des Kostüms, die Anzahl an Energieleisten und die Fähigkeit einstellen, permanent Power-Ups zu verwenden.
Um im zweiten Part des Games (*Strider 2*) Strider Hien freizuschalten, müsst ihr das Game einmal erfolgreich durchspielen.
Einen unbegrenzten Boost erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel wiederum mit Strider Hien (s.o.) komplett durchspielt. Der Boost lässt sich dann in einem neuen Menüpunkt im Optionsmenü an- und ausschalten.
Um die mysteriöse Stage 00 in *Strider 2* freizuspielen, müsst ihr *Strider 1* und *Strider 2* komplett durchspielen.

Tipps-Hotline
0190/87326814
von 8.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

DC

Samba De Amigo

Was für ein Game! Bei aller Begeisterung fällt es jedoch selbst den rhythmisch begabtesten Zockern ein wenig schwer, sämtliche Songs freizuspielen. Es gibt jedoch einen kleinen Trick, mit dem man sich die Arbeit ein wenig leichter machen kann. Begebt euch dazu im Arcade-Modus in den Height-Selection-Screen und schüttelt die linke Maraca 15 mal in schneller Folge. Ihr müsst sie dabei nach oben halten! Wenn ihr einen regulären Controller verwenden solltet, müsst ihr den Knopf für die linke, obere Maraca gedrückt halten.
Um den Zufalls-Modus zu aktivieren, drückt ihr im Schwierigkeits-Auswahlscreen (hard, easy, normal) die linke Maraca in der unteren Stellung 15 mal in schneller Folge. Auch hier gilt: Wenn ihr einen normalen DC-Kontroller verwendet, haltet den Knopf für die linke unter Maraca gedrückt.
Für die ganz, ganz Harten unter euch gibt es natürlich auch einen Super-Hard-Modus. Um diesen zu aktivieren, müsst ihr im Schwierigkeits-Auswahlscreen die linke Maraca 15 mal in der oberen Position und in schneller Folge schütteln.
Um die Songs Tequilla, Love Lease und Soul Bossa Nova freizuschalten, müsst ihr im Challenge-Mode den Einführungskurs (erster Kurs) *erfolg*reich beenden.
Um die Melodie des Inoki-Songs frei zu schalten, müsst ihr den Maraca-Standout-Kurs (zweiter Kurs) im Challenge-Modus erfolgreich durchspielen.
Den Samba-de-Amigo-Song selbst schaltet ihr frei, indem ihr den Maraca-Expert-Kurs (dritter Kurs) im Challenge-Modus erfolgreich beendet.
Übrigens befinden sich auf der GD verschiedene Bilddateien, die ihr in einem normalen Rechner ansehen könnt.

N64

Excitebike 64

Bereits in einer der letzten Ausgaben haben wir euch verraten, wie ihr die versteckten Bonus-Games, freispielen könnt, die in diesem erstklassigen Motocross-Racer stecken. Diesmal haben wir euch nun auch noch einige "echte" Cheats anzubieten. Doch zur Erinnerung noch mal die versteckten Bonus-Spiele in Kurzform:
Das Original-NES-Excitebike erhaltet ihr, wenn ihr den Tutorial-Modus erfolgreich absolviert. Das Retro-Game ist dann unter dem Menüpunkt Special-Tracks anwählbar.
Im Fußball-Modus könnt ihr euch austoben, wenn ihr in der silbernen Runde der Anfänger-Saison den ersten Platz belegt.
Der anspruchsvolle Hill-Climb-Modus wird freigeschaltet, wenn ihr in der Amateurklasse die Gold-Runde mit einem ersten Platz beendet.
Das Original NES-Excitebike in 3D bekommt ihr zu sehen, wenn ihr die Challenge-Runde der Pro-Saison als Erster beendet.
Doch nun zu den Cheats. Begebt euch in das Hauptmenü, haltet dort L, C-→ und C-↓ gedrückt und betätigt dann die A-Taste, um den Cheat-Bildschirm aufzurufen. Gebt dann einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.
Wollt ihr beispielsweise sämtliche im Spiel vorhandenen Stunts freischalten, so muss das Passwort "TRICKSTER" lauten.
Den Stunt-Bonus erhaltet ihr, wenn ihr als Passwort "SHOWOFF" eingebt.
Geradezu geisterhafte Fahrer bekommt ihr, wenn ihr euch für das Passwort „INVISRIDER" entscheidet.
Wie heißt es so schön? Kein Sportspiel ohne Big-Head-Modus. Da macht auch *Excitebike* keine Ausnahme und lässt mit der Eingabe von „BLAHBLAH" als Passwort die Köpfe der Akteure ganz gewaltig anschwellen.
Um genau den gegenteiligen Effekt zu erreichen, könnt ihr mit dem Passwort „PINHEAD" die Köpfe der Fahrer in handliche, kleine Schrumpfköppe verwandeln.
Wenn ihr die Herausforderung in gespiegelten Strecken suchen möchtet, dann empfiehlt sich die Eingabe von „YADAYADA" als Passwort.
Im wahrsten Sinne des Wortes die Lichter ausknipsen, könnt ihr mit dem Passwort „MIDNIGHT". Einfach eingeben, und schon herrscht rabenschwarze Nacht.



N64

StarCraft 64

Die meisten Strategie-Spiele haben eine große Gemeinsamkeit: Sie sind relativ schwer. Gut, wenn man da denn richtigen Tipp parat hat.
So wäre es doch zum Beispiel nicht schlecht, wenn man wie Gott nach Gutdünken schalten und walten könnte. Das ist kein Problem, sobald der God-Modus aktiviert ist. Kein Problem! Beendet erfolgreich die letzte Runde der dritten Episode (Protoss), um den Gott-Modus freizuschalten.
Um den Info-Mana-Cheat freizuschalten, müsst ihr das Game durchspielen, bis ihr zur sechsten Episode (Zerg / The last Episode) gelangt. Beendet auch hier erfolgreich die letzte Runde, um den Info-Mana-Cheat zu aktivieren.
Wollt ihr ganz besonders schnell bauen können, dann müsst ihr im ersten Level der Zerg-Mission, im Brood-Krieg die Mega-Build-Cheat-Disc finden. Nachdem ihr die ersten zwei Stöcke gerettet habt, begebt euch in die untere Ecke, und ihr werdet dort die Disc finden. Nun reicht es aus, sie zu berühren, und schon ist der Cheat aktiviert.
Um den in vielen Strategie-Spielen oft verwendeten "Nebel des Krieges", der euch die Sicht auf noch nicht erforschte Gebiete verwehrt, auszuschalten, müsst ihr euch bis zur Protoss-Mission (Brood Krieg – X-03: Legacy of the Xel'naga) vorspielen. Geht dann zu Beginn der Mission zu der kleinen Insel hinter Corsairs Fly und berührt dort die weiße Fahne, um den Cheat zu aktivieren.

Nicht ganz einfach ist es, an mehr Geld/Gas zu gelangen. Spielt dazu bis ihr zu der Terran-Mission gelangt (Brood War – X-07: Patriot's Blood). Geht dann zum im zweiten Terran-Computer-Gebäude in den Raum mit den vier Zivilisten. Benutzt dort den unteren Ausgang. Geht dann nach rechts, bis ihr den Feuerfledermäusen begegnet. Durchquert dieses Areal und findet den Ursadon, der in einer Zelle gefangen gehalten wird. Öffnet die Tür mit einem Marine und geht dann zu dem Ursadon. Bewegt all eure Einheiten dorthin und drückt, sobald euch der Ursadon bittet, ihn zu umarmen, die B-Taste. Dieser Trick spendiert euch satte 1000 Mineralien und Gas.
Um schneller bauen zu können, müsst ihr während des Bauvorgangs wiederholt B drücken, während ihr auf dem Gebäude seid.

DC

Bust-A-Move 4

Um in der 128-Bit-Variante dieses Puzzle-Klassikers eine neue Spielwelt freizuschalten, müsst ihr im Titel-Screen ×, ←, →, ←, × betätigen. Wenn ihr den Code richtig eingegeben habt, werdet ihr einen Soundeffekt hören und könnt dann im Puzzle-Mode unter der Arcade-Option neue Puzzles anwählen.
Neue Bonus-Charaktere erhaltet ihr, wenn ihr im Titel-Screen →, →, ×, ←, ← drückt. Auch hier bestätigt ein Soundeffekt die richtige Eingabe.
Das "Tarot-Reading" spielt ihr frei, indem ihr im Titelbildschirm ↑, ×, ↓, ×, ↑ betätigt. Wahlweise könnt ihr auch den Story-Modus erfolgreich zu Ende spielen, was allerdings deutlich schwerer ist.
Ein Sprach-Demo aktiviert ihr, indem ihr die beiden Cheats "Bonus-Charaktere" und "Tarot Reading" aktiviert und dann im Titelbildschirm ×, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×, ↓, ←, ↑, → und ↓ und × gleichzeitig betätigt. Nach dem Ertönen eines Bestätigungs-Sounds steht euch die Option im Optionsmenü offen.

N64

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Noch ist leider nur die japanische Version dieses Rollenspielhits verfügbar. Für alle, die nicht warten konnten oder sich die Tipps bereits für die kommenden Lokalisierungen aufheben wollen, hier zwei hilfreiche Ratschläge.
Um die Zeit um zwölf Stunden vorzustellen, müsst ihr auf der Ocarina folgende Noten spielen: C-→, C-→, A, A, C-↓, C-↓.
Um die Zeit langsamer ablaufen zu lassen, ohne die Bewegungen zu verlangsamen, müsst ihr hingegen △-↓, A, C-→, C-↓, A, C-→ auf der Ocarina spielen.

N64

Kirby 64:
The Crystal Shards

Gott, ist der süß! Um bei diesem witzigen Jump´n Run ein verstecktes Optionsmenü frei zu schalten, müsst ihr das Game einmal komplett durchspielen. Ihr findet das Menü dann im Optionsbildschirm.
Wenn ihr der Einfachheit halber lieber über eine unendliche Anzahl Leben verfügen möchtet, dann solltet ihr euch gleich zu Beginn des Games den ersten Stern schnappen. Drückt dann die Start-Taste und wählt die Option "Try Again". Begebt euch nun wieder in denselben Level und schnappt euch wieder den gleichen Stern. Wiederholt diesen Trick sooft ihr wollt und sammelt dabei beliebig viele Extraleben.
Wenn ihr alle Kristalle im Spiel einsammelt (ihr erkennt es daran, ob im Speicherbildschirm 100% bei eurem Spielstand angezeigt werden) schaltet ihr den Boss-Battle (Bosubuchi) und den Movie-Player (Zenbu Miseru) frei.
Ein kleiner Tipp noch: Bei den meisten Leveln findet ihr, wenn ihr zurückkehrt, zu Beginn ein Stück Stern.

PS

Crusaders Of Might And Magic

Gerade bei Action-Adventure und Rollenspielen wünscht man sich oft genug, man hätte von allem ein kleines bisschen mehr. Nun, eigentlich kein Problem. Vorraussetzung ist allerdings, dass man das Game vorher komplett durchspielt. Sobald man danach ein neues Game startet, stehen sämtliche Gegenstände und Mana in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung. Ebenso müsst ihr euch um zu wenige Talismane, Runen, Waffen, Zaubersprüche und Schilder keine Sorgen mehr machen. Einzig eure Gesundheit und deren Abnahme sind gleichgeblieben.

PS

Grind Session

Angesichts des oft happigen Schwierigkeitsgrades ist es nur erfreulich, dass es bei Skateboard-Games anscheinend zum guten Ton gehört, umfangreiche Cheat-Funktionen einzubauen.
Eine direkte Levelanwahl können wir euch zwar noch nicht präsentieren, aber immerhin könnt ihr im pausierten Game mit der Eingabe von ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → sämtliche Tricks freischalten.
Um den versteckten 8. Level (Huntington) freizuschalten, müsst ihr euch zu der großen, grauen Rampe begeben, die sich vor einer Wand befindet und dort einen Air-Trick ausführen. Wenn ihr genau zur Mitte der Ausführung des Tricks die Wand berührt, werdet ihr eine perfekte Landung hinlegen und die volle Punktzahl erhalten.
Master Ao, den wohl besten Skater im Spiel schaltet ihr frei, indem ihr alle Schlüssel, Fotos, Münzen in beiden Flügeln des Dream-House mit jedem Charakter einsammelt. Ao verfügt über die mit Abstand besten Eigenschaften der vertretenen Skater.



PS

Legend of Mana

Gerade bei Rollenspielen ist es äußerst schwer, auf dem doch relativ begrenzten Platz, der uns in der Tipps & Tricks-Sektion zur Verfügung steht, Lösungshilfen zu geben. Deshalb möchten wir versuchen, euch möglichst viele allgemeine Ratschläge oder gezielt Hilfen zu besonders schwierigen Stellen zu geben.

Geheimes Schwert:
Besorgt euch eine Memory-Card mit einem *Saga Frontier 2*-Spielstand darauf und speichert diesen zusammen mit dem *Legend of Mana*-Spielstand auf derselben Memory-Card. Begebt euch nun in das Speichermenü und markiert dort den *Saga Frontier 2*-Spielstand. Verlasst nun das Speichermenü wieder. Begebt euch in die "Bone Fortress" und geht zu der Brücke, an der ihr den Deathbringer bekämpft habt. Es werden nun zwei Skelette dort auf euch warten. Nähert euch ihnen und bekämpft nun Deathbringer 2. Nachdem ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr das stärkste Schwert aus *Saga Frontier 2*.

Ein Chocobo erhalten:
Um ein Chocobo als Haustier zu erhalten, benötigt ihr einen Speicherstand aus *Final Fantasy 8* auf derselben Memory-Card, auf der sich auch euer *Legend of Mana*-Spielstand befand. Begebt euch in den Speicherbildschirm, markiert den *FF8*-Speicherstand und verlasst das Menü wieder. Wenn ihr nun ein Vogelei in der östlichen Region von Domina findet, sollte es ein Chocobo enthalten.

So erhaltet ihr das „Fastest Wheel":
Beendet die „Catchin' Lilipeas"-Quest und verschafft euch auf eure Memory-Card neben eurem *Legend of Mana*-Spielstand einen Speicherstand von *Chocobo Racing*. Begebt euch wie bereits weiter oben beschrieben in das Speichermenü, markiert den *Chocobo Racing*- Spielstand und verlasst das Menü wieder. Geht nun nach Polpota Harbor. Auf dem Polpota Harbor-Kartenbildschirm wird euch Skippy, das dünne, langohrige Vieh aus dem „Catchin' Lilipeas"-Quest und der „Huntin' Du'cate"-Quest begegnen und euch einen Ring mit dem mysteriösen Namen „Fastest Wheel" aushändigen...

Das Shadow Zero-Mini-Game:
Beendet erfolgreich die "Jewel Hunter"-Quests (The lost princess, the flame of hope, drowned dreams, the looking glass tower, the lucky clover, cosmo, two pearls, Alexandrite, Flourite und tear drop crystal). Nachdem ihr diese Aufgaben erfüllt habt, begebt euch am Salamander-Tag in die Bar in Domina. Dort sollte nun Shadow Zero in der Nähe des Tresens stehen. Sprecht mit ihm, um ein kleines Spiel zu spielen.

Das Land Bopper-Mini-Game:
Versucht Nine-Lands in voller Ansicht auf den Kartenscreen darzustellen (es sollte in ungefähr wie ein riesiges Tic-Tac-Toe-Board aussehen). Drückt nun L1 für ungefähr vier Sekunden, um den Land Blopper Start-Screen aufzurufen.

Neues Spiel + Feature:
Beendet das Game erfolgreich und ladet dann den Spielstand, der einem Musiksymbol ähnlich sieht. Dies eröffnet euch die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen und dennoch eure erreichten Level, Items, Waffen und Instrumente zu behalten. Wenn ihr euch zu Beginn in eurem Haus wiederfindet, begebt euch in den Raum rechts die Stufen herunter und findet dort die Enzyklopädie. Begebt euch nun zum "Forbidden Tome".
Um in diesem RPG irgendwelche Items nach eigenem Geschmack umzubenennen, müsst ihr euch in das Ausrüstungs-Menü begeben und dort den Gegenstand eurer Wahl markieren. Wählt nun die Statusanzeige des Gegenstands und drückt dann zweimal ×. Schon erscheint ein Eingabefeld, in dem ihr einen Namen eurer Wahl eingeben könnt.

Wertvolle Gegenstände:
Im Verlauf des Spiels werdet ihr sicher immer wieder mal der Meinung sein, dass eure Charaktere nicht über genug Bares verfügen. Doch keine Sorge, denn diesem Umstand kann leicht Abhilfe geschaffen werden. Begebt euch zunächst zur SS Bucaneer und dort auf das untere Deck. Betretet dann die Türe auf der linken Seite am unteren Bildschirmrand. Dort und im darauffolgenden Raum werdet ihr auf Polter-Box-Feinde treffen (sie sehen aus wie Schatzkisten!). Diese verlieren normalerweise drei verschiedene Arten von Kristallen. Den Sonnen- und den Mondkristall, die ihr jeweils für 750 Lucre an den Mann bringen könnt und den Glown-Kristall, für den ihr 1000 Lucre erhaltet. Durch Verlassen und wieder Betreten des Raumes könnt ihr die Gegner sooft ihr wollt erneut erscheinen lassen.
Falls ihr es noch nicht bis zur SS Bucaneer geschafft habt, geht zum zweiten Stockwerk des Bone Fortress und kämpft gegen den Kid Dragon. Er wird euch nach seinem Ableben ein Drachensteak hinterlassen, für das ihr 1000 Lucre erhaltet. Außerdem verliert er während des Kampfes einen Dragon Breath, den ihr immerhin für stolze 300 Lucre verkaufen könnt. Außerdem ist dieser beim Schmieden von Schwertern recht nützlich.

2-Player-Duell:
Wenn ihr gegen einen Freund kämpfen möchtet, dann begebt euch nach Geo und dort zum höchstgelegenen Punkt. Betretet das Gebäude und geht an Sotherbee vorbei in das Untergeschoss. Steigt nun noch eine Etage hinunter und sprecht mit dem Garlic Guy. Nun könnt ihr wahlweise gegen einen NPC oder den Charakter eines Freundes spielen.

Monstereier:
Am häufigsten findet ihr Monstereier an den Schauplätzen ehemaliger Boss-Kämpfe. Wenn ihr nun eine solche Location betretet und kein Ei vorfindet, dann verlasst den Raum wieder und betretet ihn solange, bis ihr ein Ei findet. Merkt euch die häufigsten Plätze, an denen das Ei herumwandert und platziert dort Nahrungsmittel. Ihr könnt aber immer nur fünf Lebensmittel gleichzeitig hinterlassen.
Um eine bestimmte Monsterklasse heranzuzüchten, benötigt ihr jeweils eine bestimmte Art von Ei. Um beispielsweise einen Landdrachen zu erhalten, der zu der Klasse der Drachen gehört, müsst ihr ein Drachenei finden. Hier nun eine Auflistung, wo ihr die verschiedenen Arten von Eiern finden könnt:

Ei:	Fundort:
Aerial eggs:	Luon Highway (Boss Standort) Norn Peaks (kein bestimmter Fundort)
Aquatic eggs:	Madora Beach (im ganz rechten Bereich) SS Buccaneer (unterster Raum)
Arthropod eggs:	Norn Peaks (kein bestimmter Fundort)
Beast eggs:	The White Forest (kein bestimmter Fundort)
Demi: Human eggs:	Unbekannt
Demonic eggs:	Jungle (kein bestimmter Fundort)
Dragon eggs:	
Fieg Snowfields	(Boss Standort)
Morph eggs:	Gato Grottoes (Boss Standort)
Oddity eggs:	Ulkan Mines (Boss Standort)
Plant eggs:	Jungle (Boss Standort)
Poltergeist eggs:	Junkyard (kein bestimmter Fundort) Tower of Leires (Boss Standort)
Reptile eggs:	Luon Highway (im Keller)
Undead eggs:	The Bone Fortress (kein bestimmter Fundort)

Beachtet, dass Eier normalerweise an den Standorten der Bosse gefunden werden können. Das bedeutet jedoch nicht immer, dass sich dort auch unbedingt sofort ein Ei befinden muss. Ihr findet sie an denselben Stellen, an denen die Spirits erscheinen (z.B. Salamander). Wenn ihr einmal in einer Location gar nichts vorfindet, dann verlasst den Bildschirm wieder und betretet ihn erneut, bis ein Ei erscheint. Einige Eier lassen sich jedoch erst finden, nachdem bestimmte Mini-Quest erfüllt worden sind.
Wenn ihr euch schwer tut, die Aufenthaltsorte der sechs Weisheiten zu finden, ist euch vielleicht mit der nachfolgenden Auflistung ein wenig weitergeholfen. Zwar befinden sich die entsprechenden Protagonisten nicht immer an den angegebenen Plätzen, doch ist die Wahrscheinlichkeit sie anzutreffen dort am größten.
Gaeus the Earth: Er verbringt viel Zeit am Luon Highway.
Olbohn the Warrior: Hat seinen eigenen Raum in der Unterwelt.
Pokiehl the Bird: Nachdem der Baum des Mana erschienen ist, findet ihr ihn an dessen Stamm. Bevor es soweit ist, könnt ihr ihn aber durchaus bereits ein, zweimal davor treffen.
Rosiotti the Beast: Er befindet sich immer auf seinem Thron im Dchungel.
Selva the Wind: Ihn findet ihr meist auf dem Weg in der Nähe des Tempels in den Gato Grotten.
Tote the Turtle: Er befindet sich meist auf den Klippen beim Lake Kilma.

Artefakte:
Während des Spielverlaufs erhaltet ihr Artefakte, die es euch erlauben Städte, Höhlen und Ähnliches zu erschaffen. Hier nun eine vollständige Liste der Artefakte und die entsprechenden Auswirkungen:

Artefakt:	Auswirkung:
Mailbox:	Home
Color Blocks:	Domina
Wheel:	Luon Highway
Jade Egg:	Mekiv Caverns
Stone Eye:	Lake Kilma
Flame:	Gato Grottoes
Medallion:	Jungle
Firefly Lamp:	Lumina
Sand Rose:	Duma Desert
Trembling Spoon:	The Underworld
Ancient Tablet:	The Mindas Ruins
Torch of Coral:	Madora Beach
Broken Doll:	Junkyard
Skull Lantern:	Norn Peaks
Rusty Anchor:	Polpota Harbor
Moons Mirror:	Tower of Leires
Tome of Magic:	Geo
Dragonbone:	Bone Fortress
Bottled Spirit:	Ulkan Mines
Pirates Hook:	SS Buccaneer
Frozen Heart:	Fieg Snowfields
Green Cane:	The White Forest
Golden Seed:	Orchard
Brooch of Love:	Lucemia
Jumi staff:	Bejeweled City
Sword of Mana:	Tree of Mana

Abschließend noch eine kleine Übersetzungshilfe, die euch in der Stadt in der ihr Lampen verkaufen müsst, hilfreich sein kann. Ihr werdet dort auf eine Art Höhlenmensch treffen, der sich nur mit den nachfolgenden Ausdrücken verständlich machen kann:

Höhlensprache:	Übersetzung:
Dub:	Ja
Dud:	Nein, auf Wiedersehen
Duba:	Du
Duda:	Ich
Dubba:	Freunde
Buba:	Dudbear
Gug:	Alle anderen Lebewesen
Da:	Licht oder Sterne
Ba:	Nacht
Dudda:	Lampe
Dubababa:	Viele oder sehr
Du:	klein
Baba:	Musik
Dada:	Bitte
Gak:	unangenehm
Bub:	Ich verstehe nicht



PS

4 x 4 World Trophy

O.k., besonders realistisch ist das Game nicht gerade geworden, Spaß macht es aber trotzdem. Umso mehr, wenn ihr mit den folgenden Cheats in den Genuss einiger ansonsten versteckter Optionen und sämtlicher Features gelangt.
Um alle Renndivisionen freizuschalten, müsst ihr als Fahrernamen folgenden Code eingeben: "SAD CLOWN"
Um euren Off-Road-Vehikeln alle nur erdenklichen Tuning- und Set-Up-Vorzüge zukommen zu lassen und dadurch der Konkurrenz mehr als nur ein paar PS voraus zu sein, reicht die Eingabe von "MAD HOOKUP" als Fahrername.
So richtig Spaß macht diese Tuningmaßnahme aber nur, wenn ihr auch die richtigen Strecken zur Verfügung habt, um euren Boliden freien Lauf zu lassen. Gebt dazu einfach "LEAD TO ROME" ein und schon stehen euch sämtliche Kurse offen.
Um gleich mehrere Cheat-Fliegen mit einer Klatsche zu erwischen, könnt ihr aber auch gleich "ZAKARY X" als Namen eingeben und neben den oben erwähnten Funktionen zusätzlich noch die ansonsten erst zu erspielenden Fahrzeuge wie den "Military Hummer" und den "Rover Ambulance" freispielen.
Den recht brachialen "Body-Check-Modus", in dem ein kleiner Rempler ausreicht, um eure Kontrahenten quer durch die Botanik fliegen zu lassen, aktiviert ihr mit der Eingabe von "YOKOZUNA" als Passwort.
Ganz besonders hilfreich ist dieser, physikalisch recht fragwürdige Cheat, der es euch erlaubt, euer Vehike jederzeit (also auch im Flug in der Luft) perfekt zu kontrollieren. So dürfte selbst die gemeinste Haarnadelkurve kein Hindernis mehr darstellen. Gebt einfach "TURN TRICKS" als Fahrernamen ein und staunt.





DC

Space Channel 5

Um dieses abgedrehte Musikspielchen in einer neuen Variante zocken zu können, müsst ihr das Spiel einmal komplett durchspielen und den Speicherstand dann wieder laden. Nun könnt ihr irgendeinen Level anwählen, und das Game wird mit einer neuen Route und einem härteren Schwierigkeitsgrad seinen Lauf nehmen.
Einen brennende Ulala, besser gesagt eine von einem lila Feuer umgebende Ulala könnt ihr als Spielfigur verwenden, wenn ihr einen Rang von 95% oder mehr erreicht.
Um in den zweifelhaften, aber unterhaltsamen Genuss eines Gastauftritts des Tennie-Helden Michael Jackson zu gelangen, müsst ihr es bis in den letzten Level des Games schaffen. Und falls ihr zu guter Letzt einen Pausenscreen ohne störende Einblendungen haben wollt, solltet ihr während des pausierten Games die X- und Y-Tasten betätigen.

DC

Jimmy White's 2: Cueball

Auch ein Billard-Game kommt heutzutage nicht mehr ohne Cheat-Menü aus. Doch anstelle mit einem simplen Passwort-Menü vorlieb zu nehmen, müsst ihr in diesem Game ein wenig einfallsreicher sein. Begebt euch in den Snooker-Raum und benutzt den Explore-Mode, um euch umzusehen. Schaut dabei unter den Hocker. Ihr werdet dort ein Mauseloch vorfinden, das bei näherer Betrachtung die Meldung "Cheat Mode Activated" ausgibt. Nun könnt ihr ohne große Umwege gegen alle Charaktere im Spiel antreten.
Hier noch ein kleiner Tipp, um gegen den ansonsten fast unschlagbaren Jimmy White selbst zu bestehen. Kurz bevor Jimmy zu Stoß ansetzt, müsst ihr die Schussgeschwindigkeit auf den niedrigsten Wert setzen und schon wird der Profi den Stoß gnadenlos versemmeln.

PS

Chase the Express
Covert Ops: Nuclear Dawn

Brandneu und trotzdem schon durchschaut! Um in diesem heißen Action-Game einen Spezial-Level anwählen zu können, müsst ihr Szenario A Paris, Frankreich auf einer der Schwierigkeitsgrade Rookie, normal oder Expert erreichen. Der Spezial-Level beinhaltet unendliche Munition. Insgesamt könnt ihr in diesem Game sieben verschiedene Enden zu Gesicht bekommen, je nachdem wie ihr euch während des Spiels verhaltet. Das bestmögliche Ende ist Szenario A Paris, Frankreich.
Um Szenario A zu erreichen, müsst ihr folgendermaßen vorgehen: In Car 2 müsst ihr die drei Bomben entschärfen. Benutzt dazu eure Mikrofilm-Daten. Nachdem dies erledigt ist, geht zurück zum Beginn von Car 2 und klettert die Leiter herauf. Geht nun durch die nächste Tür über die Brücke und bringt die Wache um die Ecke. Dort befindet sich eine weitere Leiter. Dies ist nun Car 1. Benutzt die Speicherbox am Anfang von Car 1 und schnappt euch das Assault-Rifle, den Granatwerfer-Add-On und die Granaten. Ihr werdet euch eventuell von ein paar Dingen trennen müssen, behaltet aber in jedem Fall das Zigaretten-Etui, die Life-Kits und die Disc. Geht nun die Treppe hoch und ihr werdet eine Kontrollvorrichtung vorfinden. Lest das Memo dort und dreht den Schalter, um Car 1 los zu machen (dies ist Voraussetzung, um Szenario A zu erreichen). Kombiniert nun das Gewehr mit dem Granatwerfer-Add-On, um einen Granatwerfer zu erhalten. Begebt euch nun nach draußen. Vor dem Auto befindet sich eine Bombe. Erinnert euch an das Gedicht auf eurem Zigaretten-Etui und entschärft die Bombe. Mason wird euch nun in seinem Hubschrauber angreifen. Bekämpft ihn mit eurem Granatwerfer, bis er besiegt ist.

DC

Maken X

Die Meinungen über diesen nahezu Schusswaffenlosen Ego-"Shooter" gehen auseinander. In einem Punkt sind sich jedoch alle einig. Spätestens nach ein paar Leveln wird das Spiel unverschämt schwer. Umso besser, wenn man da die richtigen Cheats parat hat. Wollt ihr in den Genuss hilfreichen Unverwundbarkeit kommen, müsst ihr das Game mit der Start-Taste pausieren und dann in schneller Folge ↓, ←, ↑, →, L, A, X, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓ betätigen.
Um den Gegnern zusätzlich mit allen Waffen auf den bösen Pelz zu rücken, müsst ihr das Spiel ebenfalls mit der Start-Taste pausieren und dann in schneller Folge ↑, →, ←, ↓, B, L, R, A, →, X, B, ←, R, Y, ↑ drücken.
Tja, und falls ihr zu allem Überfluss auch noch einen klinisch reinen Pausenscreen ohne störende Einblendungen wünscht, dann drückt während dem pausierten Game X und Y gleichzeitig.

DC

Virtual On: Oratario Tangram

Um mit dem versteckten Charakter Alpha Raiden zu spielen, müsst ihr das Game im Fog-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad komplett durchspielen, ohne ein Continue zu verwenden. Nachdem ihr den Spielstand gespeichert habt, müsst ihr euch nun in den Dreamcast Mode 5.45 begeben. Markiert Apharmd-B im Charakter-Auswahlscreen und drückt dann die linke Turbo-Taste. Markiert dann Dordray und betätigt zweimal die linke Turbo-Taste. Bewegt eure Auswahl nun auf Cypher und drückt dreimal die linke Turbo-Taste. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, ertönt eine Soundsignal, um euch die Wirksamkeit zu bestätigen. Wählt Raiden, um mit einer weiß/gelben Version ohne Turbos und Air-Dash-Attacken zu spielen.
Um mit Alpha Temjin zu spielen, müsst ihr das Game mit Temjin im Fog-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsmodus erfolgreich beenden, ohne ein Continue zu verwenden. Nachdem ihr das Game gespeichert habt, begebt ihr euch wieder in den Dreamcast 5.45-Modus und markiert Temjin. Drückt nun den linken Turbo-Button. Markiert die Zufalls-Charakter-Option und drückt abermals den linken Turbo-Button. Markiert nun Raiden und drückt zweimal den linken Turbo-Button. Jetzt müsst ihr Bal Bados markieren und drückt dann wieder zweimal den linken Turbo-Button. Markiert als nächstes Angelan und drückt wieder zweimal den linken Turbo-Button. Zu guter Letzt müsst ihr noch Grys-Vok markieren und dann dreimal den linken Turbo-Button betätigen. Auch hier bestätigt euch ein Soundsignal die richtige Eingabe. Wählt nun Temjin, um mit einer gelb/weißen Version ohne Turbos und Air-Dash-Attacks in den Kampf zu ziehen.
Wollt ihr mit AJIM in den Kampf ziehen, so müsst ihr ihn im Single-Player-Game besiegen und den Spielstand speichern. Ändert dann das interne Datum des Dreamcast auf den 15. November 2000 und startet das Game erneut. Markiert dann die zufällige Charakter-Auswahl und drückt gleichzeitig die Tasten für den linken und rechten Turbo. Je nach Version kann es auch sein, dass ihr das Datum auf den 29. April 2000 stellen müsst.
Um als VOOT Version 5.2 (Wer zum Teufel denkt sich solche Namen aus? Früher hießen Helden einfach John oder Jim...) zu spielen, müsst ihr das Game erfolgreich durchspielen. Es ist dabei egal, auf welcher Schwierigkeitsstufe ihr dies tut. Wichtig ist nur, dass ihr kein Continue verwendet. Seht euch nun die Endsequenz an und erfreut euch an der nun freigeschalteten MSBS 5.2-Option, die nun anwählbar ist.
Um eine ganz geheime Endsequenz zu Gesicht zu bekommen, müsst ihr erst die oben erwähnte VOOT Version 5.2. freischalten und dann das Game mit irgendeinem Charakter ohne die Verwendung eines Continues durchspielen.

PS

Silent Bomber

Die folgenden Tipps zu diesem Freudenfest für Pyrotechniker setzen leider ein wenig Können voraus. Dennoch könnt ihr dem Game so noch einige neue Aspekte abgewinnen.
Um den Advance-Modus zu aktivieren, müsst ihr das Spiel einmal komplett durchspielen. Dieser Modus erlaubt es euch, die Missionen direkt anzuwählen und ihr könnt die Stages zurückgehen und so wichtige Datachips aus den einzelnen Leveln einsammeln.
Wenn ihr im VR-Modus mit Mercury spielen wollt, dann müsst ihr ein Ranking von mindestens B in jedem Level erreichen. Dies geht übrigens im oben beschriebenen Advance-Modus am einfachsten.
Um Benoit Mandrubrot im VR-Modus zu steuern, müsst ihr sogar in jedem Level ein A-Ranking erhalten. Auch dies geht am besten im Advance-Modus.
Den Neko Tank im VR-Modus schaltet ihr frei, indem ihr in jedem Level ein S-Ranking erreicht. Klar, dass ihr euch auch hierbei im Advance-Modus am leichtesten tut.
Eine maximale E-Unit erreicht ihr, wenn ihr in allen Leveln ein A-Ranking erreicht.

PS

Toy Story 2

Lange genug hat es ja gedauert, aber nun ist auch die PS-Version dieser niedlichen Filmumsetzung erschienen. Da sich aber im Gegensatz zu den anderen Versionen nichts am Schwierigkeitsgrad geändert hat, werdet ihr euch sicherlich über diesen Cheat freuen.

Drückt im Options-Menü →, ←, ○, △, △, um sämtliche Level freizuschalten.
Leider müsst ihr die Pizza-Münzen dennoch einsammeln.



PS

NHL Rock The Rink

Es war zu erwarten, dass EA, die nicht einmal bei biedernsten Simulationen auf witzige Cheats verzichten, diese nicht ganz ernst gemeinte Abart des Eishockeysports nur so mit Cheats spicken würden.
Um alle NHL-Teams freizuschalten, müsst ihr als Codenamen "BAILEY" eingeben.
Alle versteckten Boards erhaltet ihr, wenn ihr als Codewort "Power_Slam" eingebt. Beachtet dabei, dass das "_" für ein Leerzeichen steht.
Wollt ihr die Bonus-Moves in jedem Spielmodus verwenden, so müsst ihr als Codewort "IAMWEAK" eingeben.
Den verstecketen Sound-Check aktiviert ihr, indem ihr "NO_CHANCE" als Code eingebt. Auch hier ist das "_" als Leerzeichen zu verstehen.
Um den 2-Player-"King of the Rink"-Mode zu aktivieren, müsst ihr im Titelscreen Select, △, R2, L1, →, ←, ↓, × drücken.
Um die Spieler nach einem Tor länger Jubeln zu lassen, müsst ihr wenn ihr euch am vorderen Ende des Rink befindet das Game pausieren. Drückt dann →, →, ↑, ↓, ←, □, □, O.
Das Reaper-Team wird freigeschaltet, sobald ihr der King im "King of the Rink"-Modus geworden seid.
Das exzellente NHL-Elite-Team erhaltet ihr, wenn ihr insgesamt ein Ergebnis von 500 oder mehr Toren vorweisen könnt. Das NHL-Elite-Team besteht aus den sechs besten Spielern der NHL.
Einen unendlich oft einsetzbaren Turbo erhaltet ihr, wenn ihr die NHL-Challenge mit einem selbst kreiierten Team gewinnt.
Wollt ihr das Game in doppelter Geschwindigkeit abspielen lassen, dann müsst ihr den "King of the Rink!-Modus vier Mal hintereinander gewinnen.
Um dem ganzen Game eine Art "Kaugummi-Effekt" zu verleihen, müsst ihr den Arcade-Modus auf der mittleren Schwierigkeitsstufe zweimal in Folge gewinnen.
Besonders große Tore erhaltet ihr aus Mitleid, wenn ihr drei aufeinander folgende Spiele verliert.
Recht coole Leuchthandschuhe verpasst ihr den Spielern, indem ihr irgendein "Rock the Rink"-Team wählt und euch dafür entscheidet, den "new gear" zu gewinnen. Spielt nun, bis das Game euch mitteilt, dass ihr den Extra-Gear gewonnen habt. Spielt nun noch einmal und schon verfügen eure Spieler über die leuchtenden Handschuhe.

DC

NHL 2K

Wie schon bei dem Basketball-Pendant NBA 2K sind auch in dieser hervorragenden Eishockey-Simulation jede Menge kleine Gags von den Entwicklern versteckt worden.
So könnt ihr den obligatorischen Big-Head-Modus aktivieren, indem ihr L und R gedrückt haltet und dann B, B, X auf einem Controller in Port D drückt. Das muss geschehen, während das "Black Box"-Logo abgebildet ist. Zur Bestätigung werdet ihr den Ausspruch "Oh Black Box Baby" hören. Nun haben alle Spieler außer den Torhütern überdimensionale Köpfe.
Das Programmierteam könnt ihr aufrufen, indem ihr ebenfalls während des "Black Box"-Logos L und R gedrückt haltet und dann B, A, B, Y auf einem Controller in Port D betätigt. Auch hier ertönt zur Bestätigung derselbe Spruch wie bei obigem Cheat.
Um eine Message vom All-Star-Hero Wayne Gretzkey zu sehen, müsst ihr einen eigenen Spieler erschaffen und diesen nach ihm benennen. Als Dank seht ihr die Message „Thanks For The Memories".
Um das Bild von Dale Hunter in dem Edit-Lines-Menü anzuzeigen, müsst ihr einen neuen Spieler erschaffen und ihn Dale Hunter nennen.
Marty Reasoner picture:
Der gleiche Trick funktioniert übrigens auch mit den folgenden Spielern:
Marty Reasoner
Ron Hextall
Tony Twist
Außerdem könnt ihr jeden Spieler, der während der Saison 1998-1999 zurückgetreten ist, mit der Eingabe seines Namens anzeigen lassen.
Um einen Blick darauf zu werfen, wer neben diesem grandiosen Game auch für solch witzige Einfälle verantwortlich ist, könnt ihr euch jedes der im Handbuch aufgeführten Mitglieder des Entwicklerteams durch die Eingabe seines Namens als selbst kreiierter Spieler visuell anzeigen lassen.
Hier noch ein kleiner Trick, um auf ein vom Torwart befreites Tor schießen zu können. Pausiert das Game und scrollt nach unten, um die Seiten auszusuchen. Ordnet nun euren Controller dem gegnerischen Team zu und geht wieder in das Haupt-Pausenmenü. Wählt dort, dass ihr den Torwart manuell steuern möchtet.
Wechselt jetzt wieder die Controllerbelegung, so dass ihr wieder euer eigenes Team steuert. Wenn das Match nun weitergeht, habt ihr solange bis ihr ein Tor schießt, ein leeres Netz vor euch. Sobald ihr punktet, wird der Torwart wieder eingesetzt. Dieser Trick lässt sich sooft wie nötig wiederholen.

DC

Gauntlet Legends

Echte Cheats zu dieser gelungenen Automatenumsetzung gibt es zwar immer noch nicht (und wird es aller Voraussicht auch nicht geben), doch einige hilfreiche Tipps haben wir trotzdem für euch.
Um z.B. die äußerst nützlichen "Satelliten" zu erhalten, müsst ihr einen Boss besiegen oder einen ausreichend hohen Level erreichen. Ab Level 25 begleitet euch je nach gewähltem Charakter ein anderer Mitstreiter. Als Valkyrie kämpft nun ein Adler an eurer Seite, als Zauberer werdet ihr von einem Drachen begleitet, dem Archer steht ein Schmetterling zur Seite und der Kämpfer erhält eine Drachenfliege als Kampfgenossen. Ab Level 50 stehen euch sogar noch bessere Begleiter zur Seite.
Um auch alleine die Brücken zu benutzen, die euch sonst nur im 2-Player-Modus offen stehen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder ihr tretet auf den Schalter und seid schnell genug, es zu schaffen, oder aber ihr tretet auf den Schalter und lockt einen Gegner auf die Brücke. Solange dieser sich darauf befindet, bleibt die Brücke erhalten und ihr könnt gefahrlos passieren.
Ab dem 10. Level erhalten die Kämpfer bessere Waffen. Weitere Upgrades erwarten euch ab Level 50 und Level 99 (wer braucht da noch bessere Waffen?).
Um euch den Tod ein für alle mal vom Leib zu halten, müsst ihr das Spiel einmal komplett durchspielen. Dann kann euch Gevatter Tod nichts mehr anhaben – im Gegenteil, ihr könnt ihm nun Energie abziehen.
Wenn ihr (z.B. mit Hilfe des Röntgenblicks) rechtzeitig wisst, wo sich der Tod befindet, dann öffnet den Behälter nicht, sondern benutzt stattdessen in der Nähe eine Potion. Nun solltet ihr den Tod schreien hören und ihr werdet in der Kiste oder dem Faß eine Frucht finden.
Wenn euer Energievorrat sich dem Ende zuneigt, könnt ihr mit Hilfe einer Potion ein giftiges Fruchtstück in ein heilbringendes verwandeln.
Um als Sumner zu spielen, müsst ihr im letzten Level des Battlefields durch den geheimen Ausgang gehen und dort 50 Münzen einsammeln.
Den Minotaurus erhaltet ihr im Berg-Königreich (Cliff-Stage). Betätigt jeden Schalter und geht dann zu dem Bereich indem sich der Ausgang befindet. Geht jedoch nicht durch den Ausgang, sondern geht weiter, bis ihr eine Falltüre mit einem Totenkopf und gekreuzten Knochen seht. Betretet diese und ihr befindet euch in einem Raum mit sehr vielen Münzen. Sammelt mindestens 50 Stück davon und schon könnt ihr den Minotaurus im Charakter-Auswahlscreen anwählen.
Die Falconess erhaltet ihr, wenn ihr in der Burgwelt die in einem Bonuslevel versteckten 50 Münzen einsammelt. Ihre Turbo-Attacken entsprechen der Valkyrie.
Um an den Schakal zu gelangen, müsst ihr im zweiten Level der Eiswelt in eine Falltüre, die sich in einer Sackgasse befindet, steigen. Sie befindet sich auf einer Anhöhe. Sammelt auch dort mindestens 50 Münzen um den Schakal, eine Steigerung des Wizards, zu erhalten.
Die Tigerin bekommt ihr, wenn ihr im ersten Stadtlevel alle Hauptschalter findet und euch dann zum Portal bewegt. Geht dann ein Stück zurück und ihr werdet auf einen Hügel stoßen, auf dem sich eine Kiste, ein Schalter und ein Tod befindet befindet. Bleibt dem Tod fern und betätigt den Schalter. Geht nun in die Richtung, in die der Schalter gezeigt hat und ihr werdet einige Zombies und eine Falltüre finden. Stellt euch auf die Falltüre und sammelt wie gehabt mehr als 50 Münzen ein, um die Tigerin im Charakter-Auswahlscreen anwählen zu können.
Um den Tod loszuwerden, müsst ihr entweder eine Potion einsetzen oder aber auf 100 HP verzichten, die er euch abzieht, bevor er verschwindet.
Nun noch einige Tipps zu den Fundorten der Extrawaffen, ohne die ihr euch bei den Level-Bossen unnötig schwer tun werdet:

The Ice Axe of Untar:
Die Eisaxt findet ihr im Schatzkammer-Level des Valkyrie´s Castle. Sie ist äußerst hilfreich gegen den roten Drachen im Warrior´s Mountain.

The Scimitar of Rasha:
Das Scimitar of Rasha befindet sich in den Kellerleveln des Warrior´s Mountain. Diese Waffe vereinfacht den Kampf gegen die Chimäre im Valkyrie´s Castle ganz erheblich.

The Flame of Tarkana:
Die Flame of Tarkana findet ihr im Spire-Level des Skytown. Dieses Waffe ist sehr nützlich gegen den Reinhold Messner, äh Yeti, in der Ice Domain.

Marker's Javelin:
Den Marker's Javelin findet ihr im Fissure-Level der Ice Domain. Diese Waffe solltet ihr im Kampf gegen die Plague in Skytown nutzen.

Holy Savior:
Mit dieser Waffe könnt ihr beim zweiten Kampf gegen Skorne antreten. Den Holy Savior findet ihr im zweiten Level des Schlachtfeldes.
Um sich bei den Boss-Kämpfen ein wenig leichter zu tun, solltet ihr versuchen, euch einen 5-Wege-Schuß aufzubewahren und grundsätzlich jedes Extra vor dem Kampf einzusetzen, da euch der Gegner ansonsten in der Wechselzeit angreift. (nur N64 und PS-Version).

PS

Jackie Chan: Stuntmaster

Ein paar Ratschläge zu Combos und Kampftechniken haben wir euch bereits in den letzten Ausgaben gezeigt. Wem das Fighting-Game um den Hongkong-Action-Star selbst mit dieser Hilfestellung zu schwer ist, wird sich bestimmt über den folgenden Cheat freuen.
Um dem guten Jackie unendlich viele Leben zu verpassen, müsst ihr, wenn ihr den zweiten Dachlevel beginnt, auf den Aufzug springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Ninja mit einem Stock. Nachdem ihr ihn gemeuchelt habt, wird das Licht über der Türe angehen. Betretet nun diesen Raum und tötet auch den darin wartenden Feind. Eine Leiter wird herabgelassen und an deren Ende werdet ihr ein Extraleben finden. Nachdem ihr es eingesammelt habt, verlasst den Level und speichert den Spielstand. Diesen Vorgang könnt ihr nun sooft wie ihr wollt wiederholen. So ausgestattet, dürften Jackies Abenteuer kein Problem mehr darstellen.



DC

Plasma Sword

Oft reicht es bei Beat´em Ups völlig aus, im Charakter-Auswahlscreen die richtige Tastenkombination zu drücken und schon stehen euch ansonsten unzugängliche Spielfiguren zur Verfügung.
Wollt ihr in Plasma Sword beispielsweise Kaede als Kämpfer in den Ring schicken, dann müsst ihr Rain im Charakter-Auswahlscreen markieren und dann ↓, ↓, ←, ←, ↑ betätigen.
Ähnlich verhält es sich, wenn ihr lieber mit Rai-On in den Kampf zieht. Markiert dazu Byakko und drückt dann ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑.
Als Evil Gamof die Fäuste fliegen lassen könnt ihr, wenn ihr im Charakter-Auswahlscreen die Start-Taste gedrückt haltet und dann A betätigt.
Es gibt auch einen Trick, mit dem ihr die Spielfigur Gore nach Belieben wachsen oder schrumpfen lassen könnt. Wählt dazu zunächst Gore im Charakter-Auswahlscreen aus und konfiguriert das Pad so, dass die Beschimpfungen an sind. Bewegt nun das Digi-Pad bei gedrückter Schimpf-Taste vor und zurück, um so Gores Kopf schrumpfen oder wachsen zu lassen.

PS2

Armored Core 2

Mech-Power ohne Ende. Zwar haben wir euch zu diesem actiongeladenen Shooter leider keine Cheats anzubieten, die das Fortkommen erleichtern, doch immerhin können wir euch verraten, wie ihr die Kameraperspektiven beeinflussen könnt.
Um die First-Person-Perspektive zu aktivieren, müsst ihr während des Spiels △, □ und Start gedrückt halten. Das Game wird nun pausieren. Mit einem Druck auf die Start-Taste startet das Spiel nun wieder und ihr seht das Geschehen aus einer neuen Perspektive. In einigen Versionen des Spiels müsst ihr anstelle des oben angegebenen Cheats unter Umständen △, □ und Select gedrückt halten.
Um die Kamera in einer bestimmten Position zu fixieren, müsst ihr während des Spiels O, X und Start gedrückt halten. Das Game wird nun pausieren und ihr könnt es mit der Start-Taste wieder starten. Das Spiel geht nun in der zuletzt benutzten Kameraperspektive weiter, nur dass sich diese nicht mehr verändert. Auch hier kann es in manchen Versionen der Fall sein, dass ihr anstelle des obigen Cheats O, X und Select drücken müsst.

PS

Battle Tanx: Global Assault

So, hier nun zu den versprochenen Ergänzungen bezüglich der PS-Version dieser Panzer-Ballerei. Nachdem wir euch bereits in der vorletzten Ausgabe verraten haben, wie ihr in den Genuss einer Level-Auswahl (BCKDR), aller Panzer (THRTN) und aller Waffen (SRTHMB) gelangt, nun noch die fehlenden Cheats, um sich unendlich Munition zu verschaffen.
Gebt dazu einfach als Passwort "BLTFD" ein.
Und um auch in diesem Game euren finanziellen Rahmen erheblich zu erhöhen, müsst ihr als Passwort "DPPCKTS" eingeben. Schon lebt es sich wie ein Dagobert (igitt!).
Hier noch eine Auflistung der zu jedem Level gehörigen Passwörter, die euch einen sofortigen Einstieg erlauben:

Level	Passwort
2	FRHBWNTNTK
3	LHTTTBKRLS
4	RCJRWPCLGM
5	VVSLGGVHRF
6	LPFFLNHJJF
7	CTMGPRWGBH
8	HPJMKGMCJV
9	WHSNKNFRGS
10	CRFPHGCTKP
11	HHRBKPVWGB
12	WFHMKCFWLB
13	SPLHTFLRFS
14	LTSLTSGNGS

PS

N-GEN Racing

Besonders leicht ist das Game, nicht zuletzt wegen der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung, nicht gerade. Umso erfreulicher also, wenn man ohne großen Aufwand wie Qualifikaktionen und Rennsiege alle Strecken und Veranstaltungen mit einer leichten Fingerübung freischalten könnt.
Begebt euch dazu in ein Optionsmenü eurer Wahl und gebt dort die folgende Tastenkombination ein:
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1
Leider macht es jedoch nicht allzu viel Spaß, sich mit der Königsklasse zu messen, ohne über konkurrenzfähige Flugvehikel zu verfügen. Also helft eurem armen Bankkonto doch einfach mit der Eingabe von
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1 auf die Sprünge. Ihr werdet es nicht für möglich halten, aber schon stehen euch 400 Millionen Credits zur Verfügung. Weibliche Zocker, denen das Geld wohl nie reicht, können den Cheat übrigens auch mehrmals eingeben. Ach ja, versucht erst gar nicht, eure Bank mit der Aufsage des Cheats zu beeindrucken. Wir haben es ausprobiert und nur das bei jedem Besuch übliche Gelächter geerntet. Funktioniert also nur im Spiel!
Bekanntlich kann man mit Geld ja nicht alles kaufen und so hilft euch selbst der am prallsten gefüllte Geldbeutel nicht, um an die versteckten Flugzeuge zu gelangen. Nein, diese erhaltet ihr nur mit höchster Konzentration, stahlharten Nerven und unglaublichem Geschick – oder durch Eingabe des folgenden Cheats:
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.
Schon stehen euch Prachtexemplare wie die MIG-AT, die F1-X, der F-117A Darkhawk Stealth und der SR-71 Blackbird zur Verfügung.

N64

Toy Story

Es kann so einfach sein, man muss nur etwas Geduld haben. Endlich könnt ihr mit Cheat-Power aktiv in den Krieg im Spielzeugland eingreifen. Begebt euch ins Optionsmenü und gebt dann dort folgende Tastenkombination ein:
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.
Tataa! Schon stehen euch alle im Spiel versteckten Level offen.



N64

Battle Tanx: Global Assault

Neben den bereits in einer der vergangenen Ausgaben veröffentlichten Cheats für die PS-Variante (zu der ihr in dieser Ausgabe noch ein paar Ergänzungen findet) gibt es selbstverständlich auch für die N64-Version hilfreiche Cheats.
So könnt ihr euer Kettenfahrzeug mit der Eingabe von "HPPYHPPY" unverwundbar machen. Welchen Vorteil dieser Cheat in einem so actionorientierten Game wie *Battle Tanx* hat, müssen wir wohl nicht extra erwähnen...
Doch es reicht natürlich nicht aus, selber nicht kaputt zu gehen. Man will ja selbst etwas in Schutt und Asche legen. Und das geht nun mal am besten mit einem wohlsortierten Waffenarsenal.
Gebt als Passwort "RCKTSRDGLR" ein und schon könnt ihr euch nicht mehr über mangelnde Auswahl beschweren.
Wie immer macht es keinen Spaß, ständig nur die gleichen Gegenden zu verwüsten. Also schaltet doch einfach mit der Eingabe von "8ODYS" alle Level im Game frei. Alle Level? Fast alle Level! Denn es gibt einen Geheimlevel den ihr nur nach der Eingabe von "WRDRB" zu sehen bekommt.
Dieser Geheimlevel ist jedoch nicht das einzige Geheimnis, das euch erwartet. Mit der Eingabe von "TRDDYBRRKS" aktiviert ihr eine zusätzliche Gang, die ihr nun in Mutliplayer-Games einsetzen könnt. Nach Eingabe des Codes könnt ihr weitere Buchstaben eingeben, mit denen ihr die Ausrüstung der Gang bestimmen könnt.



DC

Silver

Na wenn das mal kein praktischer Cheat ist. Um bei diesem RPG einige Extra-Items zu erhalten, müsst ihr die Start-Sequenz komplett ablaufen lassen. Begebt euch dann in den Options-Bildschirm und wählt die Preferenzen. Haltet nun die A-Taste gedrückt und betätigt sechsmal die B-Taste. Beginnt nun ein neues Game und freut euch über Extra-Food, Potions und Waffen.

PS

Eagle One Harrier Attack

Schon seit Top-Gun wissen wir alle, dass die Steuerung eines Kampfjets nicht gerade einfach ist. Um euch wenigstens die störendsten Probleme vom Leib zu halten haben wir hier einige hilfreiche Cheats zusammengetragen.
So erhaltet ihr nach der Eingabe des folgenden Cheats im Optionsmenü unbegrentze Munition.
R1, L1, R2, L2, R1

Gut, nun könnt ihr ballern, bis der Doktor kommt, und euch wird die Munition nie ausgehen. Doch wie schaut es aus, wenn der eigene Harrier unter feindlichen Beschuss gerät? Ganz einfach. Gebt ebenfalls im Optionsmenü R1, L1, R2, L2, L1 ein, und schon seid ihr unverwundbar.
Tja, jetzt hat man alles, was man zur erfolgreichen Pilotenkarriere braucht. Ausser natürlich, dass es recht langweilig ist, immer in den gleichen Areas den Lauten zu machen. Also, spielt gefälligst das Game komplett durch oder gebt einfach im Optionsmenü R1, L1, R2, L2 gefolgt von der Start-Taste ein und schon stehen euch die Inseln Hawaii, Maui, Molokai, Oahu und Kauai inklusive dem Headquarter der Terroristen offen.
Frohes Ballern!

PS

Micro Maniacs

Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir euch einige Tipps zu diesem Fun-Racer präsentieren. Hier nun wie versprochen die Ergänzung.
Um alle im Game enthaltenen Strecken freizuschalten könnt, ihr anstatt sie mühsam durchzuspielen einfach den folgenden Code eingebt:
△, O, O, △, ↓, ↑, ↑, ↓.
Einzugeben ist diese Tastenkombination im "Geheimoptionen"-Screen. Haltet bei der Eingabe die Select-Taste gedrückt.
Wie schon bei den Vorgänger-Versionen haben die Entwickler auch diesmal wieder einen Panzer-Modus ins Game eingebaut. Um diesen freizuschalten, müsst ihr euch wie oben beschrieben ins Geheimoptionen-Menü im Optionsmenü begeben und dort bei gedrückter Select-Taste
↓, ↑, □, △, O, △, ←, △ eingeben.

PS

Glover

Hat ja 'ne Ganze Weile gedauert, bis endlich auch PS-Zocker in den Genuss gekommen sind, mit einem Handschuh durch die Gegend zu hüpfen. Sehr viel leichter ist das Game dadurch jedoch nicht geworden. Also freut euch über die hilfreichen Cheats, die euch die Kniffel-Hopserei um einiges vereinfachen.
Um an einen schier unendlichen Energievorrat zu gelangen, müsst ihr das Game pausieren und dann folgende Tastenkombination eingeben: L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1, L1.
Solltet ihr trotzdem noch auf eine unbegrenzte Anzahl Leben Wert legen, dann helft Glover doch mit R1, R1, R1, R1, R1, L2, R2, L2 auf die Sprünge. Auch diese Tastenkombination ist im pausierten Game einzugeben.
Wollt ihr den hilfreichen Ball herbeirufen, dann hilft euch die Eingabe von R1, L1, L1, R1, L2, L1, R2, R1.
Wenn ihr selbst den jeweilgen Checkpoint bestimmen möchtet, dann gebt während des pausierten Games R2, R2, L2, L1, R1, R1, R2, L1 ein.
Sollte euch die ganze Tipperei zuviel sein, dann könnt ihr mit der Eingabe von L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2 alle Cheats auf einmal aktivieren.
Zusätzlich zu diesen Tipps gibt es auch ein verstecktes Cheat-Menü, in dem ihr unter anderem einen Sound-Check und eine direkte Level-Anwahl aktivieren könnt. Startet dazu ein neues Game, begebt euch sofort in das Pausenmenü. Gebt dort R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1, L2 ein und beendet das Game dann wieder. Im Hauptmenü findet ihr nun unter dem Punkt Optionen ein neues Cheatmenü.

Dickes Ende

■ Hier ein weiteres Leser-Comic. Vielen Dank an Horst Diemer aus Wien/Austria.





Wie's läuft...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten, einige kleine Regeln zu beachten.

1) Wenn ihr uns selbstentworfene (und nur diese können wir auch ausdrucken) Karten schickt, dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einzuschicken. Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
2) Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, geht natürlich auch die eurer Eltern.
3) Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an untenstehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
4) Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
5) Spiele, die bereits Jahre zurückliegen oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
6) Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag
Red. Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"
z.Hd. Axel Boumalit
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
bzw. axel.boumalit@future-verlag.de



HELL
SCO
Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft




RE MORE!

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania



▲ Um die Fußball-EM zu vergessen, konzentriert er sich jetzt nur mehr auf Termine, Artikel, Telefonate...

Deutschland – Anti-Sega-Land? Wenn's nach eurer Meinung geht, wohl nicht, denn das Gros eurer Einsendungen war eindeutig Pro-DC.



▲ Ist sauer, weil das *VIB Ribbon*-Cover nicht genehmigt wurde. Sitzt nun in seinem feuchten Keller und schmollt.



▲ Was ist nun los mit dem DC? Das Forumthema liegt euch *offensichtlich* am Herzen, wie die zahlreichen Mails und Briefe beweisen.

Brief des Monats

Kein Spaß unter Wasser?

■ Mein Anlasspunkt, diesen Leserbrief zu schreiben, ist der Test zu *Ecco the Dolphin* in der 07/00. Dieses Spiel ist meiner Meinung nach das beeindruckendste und schönste Spiel, das ich bis jetzt gesehen habe. Ich verstehe daher nicht, warum man bei euch einen Tester ranlässt, den solche Spiele nicht interessieren. Das ist, wie wenn ich ein RPG testen müsste. Ich könnte es nicht, weil ich diese Spiele nicht mag. O.k., das Spiel ist sauschwer, aber innovativ (ihr sucht doch immer nach Innovation). Ich finde *Ecco* auf jeden Fall genial, von den Rätseln bis zur Grafik (meine Kinder schauen immer zu, weil sie so begeistert vom Unterwasserleben sind – schaut auch super aus). Ich hätte mich ja auch nicht aufgeregt, da ich mir sowieso meine eigene Meinung bilde, aber es gibt sicher Zocker, die sich dieses Game aufgrund eurer Wertung nicht kaufen werden. Diese Spieler versäumen wegen euch ein Meisterwerk in allen Punkten.

Ja, zu diesem Thema kamen doch einige Mails bei uns an. Dass bei uns jemand ein Spiel testet, der keine Ahnung vom Genre hat, stimmt jedoch nicht. Getestet hat ToX, und der fand es auch äußerst gelungen (SUPER im Meinungskasten). Andere jedoch fanden das Game einfach nur langweilig (z.B. Axel mit NAJA im Meinungskasten). Dass Ecco ein Spiel ist, an dem sich die Geister scheiden, war uns klar, weshalb wir auch so viele Redakteure wie nur möglich vor den Fernseher karrten, um ein gutes Gesamturteil zu bilden. Denn Ecco ist wohl wie kein anderes Spiel vom persönlichen Geschmack abhängig – wer Dauer-Action braucht, wird damit sicher nicht glücklich. Wir gingen eigentlich davon aus, dass jeder, der den Test gelesen hat, sich selber eine Meinung bilden und dann entscheiden kann, ob ihm/ihr das Spielprinzip zusagt oder nicht.

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



VG Ü-Ei

■ **Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsei (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!**



■ **Forumthema VG 08/00**

Als absoluter Sega-Fan muss ich natürlich beim diesmonatigen Forumthema mitreden. Ich möchte damit anfangen, aufzuzählen, woran es meiner Meinung nach nicht liegen kann, dass dem DC der ganz große Erfolg verwehrt wird: *Code: Veronica* ist da, *Crazy Taxi* ist da, *Soul Calibur* ist da und andere kommen noch – softwaremäßig also alles klar. *Chu Chu* zeigt, dass man auch online spielen kann – das wird es dann wohl auch nicht sein. Die Controller sind robust, die Peripherie ausgezeichnet – dann kann es auch nicht am Zubehör liegen (wäre eh eine seltsame Sache – aber kann ja alles vorkommen...). Nun, was bleibt denn da nun? Ach ja – die Werbung! Das erinnert mich jetzt doch an die Saturn-Zeit zurück. Aber Moment mal! Sega hat doch Werbung gemacht. Zwei Spots zum Launch, einer zu *Virtua Striker*, einer zu *Lara*, einer zu *Ecco*, dann sind da noch die beiden mit dem Engländer und dem Franzosen. Damit kommen wir auf sieben Spots. Doch leider taugen fünf davon herzlich wenig. Denn wie will Sega mit der Killergrafik des Dreamcast den PlayStation-Pöbel beeindrucken, wenn sie keine einzige In-Game-Szene zeigen? Außerdem ist der Name Dreamcast nicht besonders in den Köpfen der Mainstream-Kids verankert, die den Großteil des Erfolges ausmachen. Ob man es glaubt oder nicht – sponsoring von so verdammt stupiden Events wie "the Dome" zeigen Wirkung – Millionen von kleinen Kids verbinden den Namen PlayStation mit Fun, Coolness und der "Chartparty der Megastars". Sony ist also ganz toll. Und weil Sony RTL II des öfteren mal was sponsort (nicht nur den Dome, sondern auch den großen Bruder oder die RTL II Truck-Tour usw.), haben die natürlich was bei RTL II gut. Und so kommt es, dass RTL II neuerdings regelmäßige Berichte über Videospiele bringt. Hey, natürlich! Wenn ein Sender was mit Videospielen zu tun hat und sich damit auskennt, dann RTL II! Furchtbar! Ein von Sony gesponsorter, unter der schwarzen Flagge von RTL II ausgeführter Feldzug, um dem Dreamcast das kleinste Bisschen an Marktanteil zu nehmen. Die totale Verschwörung – und das meine ich ernst! Natürlich kommen derartige Berichte, kurz bevor Big Brother anfängt. Also kann RTL II / Sony mit einem Millionenpublikum rechnen, unter dem sich massig Kids befinden. So gemein wie genial...



Was könnte Sega also tun? Angriff ist die beste Verteidigung, heißt es! Wir kennen doch alle die Burger King Werbung "9 von 10 finden die King Pommes besser als die von McRonald...". Also ist doch alles klar! "10 von 10 Befragten finden die DC-Grafik besser als die der PS(2)." Oder wie wäre es mit einem "Urteilen Sie selbst"-Vergleich zwischen *DoA 2* auf PS2 und DC. Man könnt Sony derartig bloßstellen – Sega müsste sich doch bloß trauen. Oder wie wäre es mit einer DC-Anzeige in einem PS-Mag! Nur eine Seite – würde schon reichen. Denn was soll die ganze Werbung in einem DC Mag? Wir haben doch schon alle einen DC! Sega müsste zu seiner alten Linie zurückfinden! Z.B. zu dem verrückten Dicken der einen anschrie "Denn hast du den Sega Mega Drive, dann hast du Sega TV!" Aber selbst Werbung ist nicht alles. Denn

der Faktor "keine Raubkopien" hat eine Menge Gewicht! Was man nicht brennen kann, scheint den Massenmarkt nicht zu interessieren.
Was dem DC außerdem fehlt, sind mehr Fortsetzungen bekannter Hit-Serien. Mehr aus dem Grunde, um die Art von Freaks zu binden, die sich einen DC nur besorgen, um *Veronica* einmal durchzuzocken und ihn dann direkt wieder weiterverkaufen. Ich rede von Spielen wie *Panzer Dragoon*, *Nichts* oder *Shining Force 4*. DAS wäre was!
Fazit wäre also: Sega muss jetzt handeln. Und dabei aggressiv und stabil sein. Wenn euch wirklich etwas am DC bzw. einem Gleichgewicht in der Konsolenwelt liegt, dann klärt Sega mal auf.
GRUß, ALEX ZISKA, MONHEIMS

Whooof! Damit wäre dann wohl alles gesagt. Dein Brief fasst so ziemlich alle Argumente sämtlicher anderer Mails und Briefe zusammen. Zu deiner letzten Bitte: Wir werden uns hüten, irgendeiner Firma vorschreiben zu wollen, was sie zu tun hat. Das muss wohl jeder selbst entscheiden...

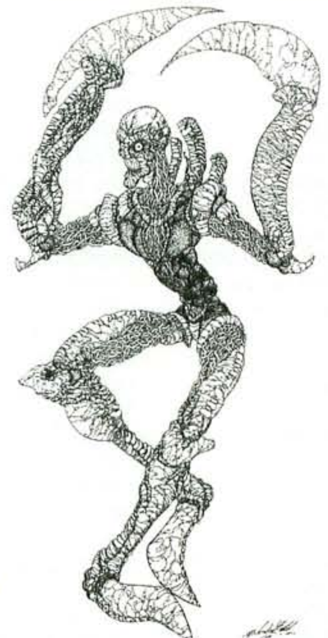
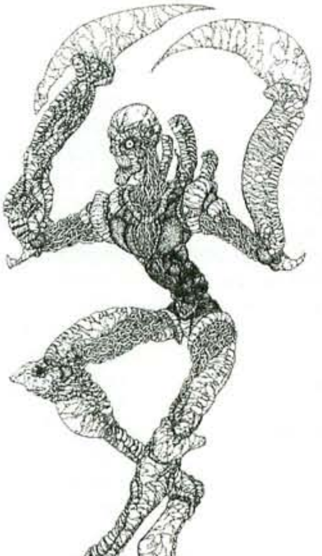
■ Probleme mit den Videospielen

Hallo miteinander!
Ich bin 22 Jahre alt und spiele seit nunmehr fast 9 Jahren auf allen erdenklichen Systemen. Ich habe aber in den letzten Jahren ein immer schlimmeres Problem entdeckt: Die Motivation geht immer mehr in den Keller! Das ist nicht auf das Spielen an sich bezogen, sondern auf die Masse guter Titel! Früher erschienen pro Monat ein bis zwei gute Titel, die man auch mit Begeisterung durchspielte. Heute wird man mit guter Software geradezu überschwemmt. Früher hatte man eine Plattform, heute hat man in der Regel mindestens zwei oder mehr... Also ich habe mich wie viele andere Freunde vom genussvollen Spielen verabschiedet und bin zum Software-Junkie verkommen. Selbst bei absoluten Topsellern fehlt oft Zeit und die Lust (wenn man erst mal „hängengeblieben" ist) weiterzuspielen! Meist verstauben so eine Menge guter Games im Schrank. Selbst wenn ich nur das kaufe, was mich interessiert, bleiben in der Regel im Monat immer noch 3-4 sogenannte „Must-buy-Titel" übrig. AHH, ein Teufelskreis....
mfg EVANGELION78
EVANGELION78@t-online.de

Ja, das Problem kennen wir bestens – sogar uns bleibt nicht immer die Zeit, um wirklich alle guten Titel durchzuzocken. Deshalb sollte man sich aber noch lange nicht die Freude am Spielen nehmen lassen – finden wir. Lieber mal einen Titel links liegen lassen (man muss ja nicht überall mitreden können...), dafür den anderen ausgiebig durchleuchten und vor allem viel Fun dabei haben – das ist wichtig. In diesem Sinne: nicht unterkriegen lassen und nie die Freude verlieren.

■ Ärger und Kritik

Wieso schreibt ihr, *Resident Evil – Code: Veronica* sei VGA kompatibel? Ist es nicht! Grrrrrrr... Ich bin Abonnent eures Mags und möchte es auch bleiben. Passt bitte in Zukunft etwas besser auf.
Wir entschuldigen uns vielmals und neigen unser Haupt in Reue. Wegen so einem kleinen "Icon-Fehler" aber gleich das Abo kündigen wollen?
Danke jedenfalls für die gratis Komplettlösung von *Code: Veronica* – war supergut. So, und jetzt noch etwas Kritik: Wieso testet ihr die schlechten Spiele, meistens PSX, so umfangreich in eurem Magazin ? Wieso vergeudet ihr so viel kostbaren Platz mit diesem Mist? Ich würde vorschlagen, alle Spiele unter 60 %, müssten auf eine einzige Seite. Diese Seite nennt ihr dann Mülltonne und schon habt ihr mehr Platz für die Spiele, die wirklich gut sind – so einfach könnte alles sein...

Du bist wohl ein kleiner PS-Hasser, *was? Hey Mann – es gibt auch schlechte Spiele auf anderen Konsolen! Wirklich - glaub uns! Und damit wir nicht zu viel Platz verschwenden, gibt's ja die Drittelseiter-Tests – wir müssen ja auch begründen, warum wir ein Spiel schlecht bewerten. Dass aber auch mal schlechtere Spiele größer gefeatured werden, hat einen anderen Grund: Durch den Hype, dem auch wir erliegen (wir sind ja alle nur Menschen), wird bei der Heftplanung schon mal ein größerer Platz für das sogenannte Mega-Game reserviert. Wenn sich dann bei der Review-Version herausstellt, dass das Teil doch gar nicht so gut ist, wie erwartet, haben wir trotzdem die Pflicht, zumindest vor einem Kauf zu warnen – dem Hype entsprechend auch mal in einem größeren Artikel.*
Wieso macht ihr auf der letzten Seite im Heft immer wieder solche schwachsinnigen Tests, wie Hugo vs. Axel? Diese Seite solltet ihr wirklich nicht mit solchem Mist verschwenden, sondern uns schon wieder neugierig machen auf das nächste Heft mit Vorankündigungen zu Tests oder neuer Hardware. ➔





Forumthema des Monats

■ Die Mail von EVANGELION78 hat uns jetzt doch etwas nachdenklich gestimmt. Geht es euch genau so, dass euch die momentane Welle an Top-Titeln etwas überfordert und ihr gar nicht mehr wisst, woher ihr die benötigte Zeit nehmen sollt – vom Geld-Faktor mal abgesehen? Kann es sein, dass gerade im Moment fast schon zu viele gute Games jeden Monat rauskommen? Ihr vermisst das damals verdammte Sommerloch? Verliert ihr auch schon langsam die Lust am intensiven Spielen und kickt die meisten Games nach wenigen Spielstunden in die Tonne, oder lasst ihr einfach einige "Must-buy-Titel" aus und konzentriert euch auf einige wenige, die ihr dann bis zum Ende und darüber hinaus spielt? Kauft ihr die Spiele nur mehr der Hülle wegen, damit eure Sammlung immer schön weiter wächst? Wir wollen's wissen!

Impressum

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: **Jan Binsmaier (jb), verantwortlich**
■ Producer: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter: **Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Christian Daxer (cd)**
■ Lektorat: **Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)**
■ Redaktionsassistenz: **Catharina Brieden**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 06 84-70**, Fax: **089/45 06 84-49**
e-mail: **vg@future-verlag.de**

■ Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

■ Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

■ Design: **Heidi Reitmayer, Kosta Christinakis**
■ Titeldesign: **Heidi Reitmayer**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ Titel-Artwork: **Konami Europe**

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 06 84-45** ■ Fax: **089/45 06 84-50**

■ Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**
■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbruckner**
■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: **Tina Weigl (-48)**, Fax: **(-950)**
■ Bestell- und Abonnement-Service: ***VIDEO GAMES* Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München**
Tel.: **0 89/2 09 59-138** ■ Fax: **0 89/2 00 281 00**
■ Einzelheft: **DM 6,50**
■ Jahresabonnement Inland (13 Ausgaben): **DM 72,80, EUR 37,22 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)**
■ Jahresabonnement Ausland: **DM 98,80, EUR 50,52 (Luftpost auf Anfrage)**
Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 598,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 72,80**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching**
■ Erscheinungsweise: **monatlich**
■ Vertriebsleitung/-marketing: **Werner Hirschberger**
■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**
■ Druck: **MOHN Media, Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh**

■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: **089/45 06 84-47** ■ Fax: **089/45 06 84-50**
■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München**
Telefon **089/45 06 84-0** ■ Telefax **089/45 06 84-89**
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.







Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telephon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
vg@future-verlag.de

e-talk
vg@future-verlag.de

■ Kleine Kommentar-Ergüsse eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.

■ Manchmal bin ich echt sauer auf euch: da schreibt ihr euer Mag so gut (immer!) und ich bin damit an einem Tag fertig – und was soll ich bitteschön die restlichen 29 bzw. 30 Tage machen?
■ *Du könntest dir 29 bzw. 30 weitere VGs kaufen...*

■ „Entfliehe in eine vergessene Nacht und sei Aus allem Dunkel mondhelle Gesellschaft mir; Komm selbst jenseits der Gerüchte vom Paradies, Dort, abseits aller Erinnerung, Soll uns're Heimat sein."
WALTER DE LA MARE – „The Tryst"

■ Wir haben ein Problem Wir denken polysem. (Kirmes, "Bipolar")

■ Hey VG-Crew, ich hab mir grad euer E3-Hotel im Netz angesehen. Und so ein Albtraum kann es doch nicht sein, wenn jedes Zimmer mit einem NES ausgestattet ist. :-)
■ *no comment*

■ Betreff: Liebe
Nein, das ist kein Virus! Oder vielleicht doch? Denn ihr seid für mich wie ein Virus. VG ist die Beste, meine Nummer 1!
■ *Uh - blushing...*

■ Lieber Verlag, senden sie mir bitte kostenlos einige Exemplare "Dreamcast für meine Sammlung deutscher Presse.
■ *Was die Leute alles wollen...*

Also eine Vorschau haben wir unseres Wissens eigentlich schon immer drin... Wir lassen uns von dir aber gerne eines Besseren belehren. Und das mit der letzten Seite: Das ist mal wieder vollkommen vom persönlichen Geschmack abhängig. So, wie viele Leser uns bitten, diese Seite abzuschaffen, sind auch viele damit einverstanden und finden sie gut. Wir glauben aber, dass unser Heft dick genug ist, dass wir uns diese eine Seite gut erlauben können. Oder?

ansonsten... alles bestens...
mit freundlichen Grüssen
th. oswald
thomas.oswald@de.dreamcast.com



■ Wer kommt denn da?

Hmmmmm... als langjähriger Leser eures genialen Heftes ist mir auch dieses Mal nicht der Artikel des neuen DC-Krachers (*JSR*) entgangen. Jetzt kommt das berühmte ABER: Die kleine Überschrift ist doch ungewollt (?) lustig! CUM ON MR. DJ! Entweder bist du in einem Kloster groß geworden und du machst dir nichts aus US-XXX Movies, oder du wolltest einfach mal testen, was für versaute kleine Schweinchen das Heft lesen, und wem es auffällt! CUM ist der Slang-Ausdruck für... naja... also, wenn die Bienen und die Blumen... neee... wenn der Mann auf dem Höhepunkt der sexuellen Erregung ist und so... ja... da passiert was... also... da kommt was raus... und das nennt man in den USA CUM... von (...)

An dieser Stelle mussten wir aufgrund des Jugendschutzes ein klein wenig kürzen – ging dann doch mehr ins Detail...

Also kommen wir auf den DJ? Interessanter Aspekt! Ist das vielleicht ein Cheat? Oder eine neue Controllereingabemöglichkeit? *g* Ansonsten, weiter so und wenn das Spiel am Start ist, werde ich mal gucken wie es denn so cummt....äh....kommt! Rettet die Wale bzw. Delphine! Genau – Frage: Wann bringt Ihr einen Walktrough zu *Ecco*? Das Teil ist klasse, nur sauschwer! BTW: Habe jetzt *Maken X* bekommen. Das solltet ihr auch mal näher beleuchten. Das bringts total, nein, das saugt nicht!
cyu
Thorn
fuck.you@de.dreamcast.com

Na, bei der Adresse kann ja eigentlich nur so eine Mail zustande kommen... ;) Dass JSR aber in der Tat extrem gut kommt, kannst du ja im Import-Test nachlesen – insofern passt's ja dann wieder. Ob das mit dem Cheat funktioniert, haben wir bis jetzt allerdings noch nicht herausgefunden ;) Ja, und auch Maken X wurde schon getestet. Und ganz ehrlich gesagt: Das Dingens saugt doch vollkommen – von bringen kann da gar keine Rede sein. Naja, anyway – Freiheit für die Brieftauben und Dünger für die Bäume! Friede Mann.

■ Gruftie

Hallo VGler !
Ich lese gerade euren Bericht „Spiele aus der Gruft", da fällt mir doch glatt ein kleiner Fehler auf: *Virtua Fighter 2* auf dem Mega Drive ist nicht nur in geringer Auflage in Japan erschienen, sondern sogar ganz offiziell als Pal-Modul mit mehrsprachiger, auch deutscher Anleitung. Das Spiel kam 1996 als wohl eines der letzten Spiele fürs MD auf den Markt und ist so wohl auch selten verkauft worden. Ich hab´s damals auf 'nem Wühltisch in einem Kaufhaus für 10 DM erstanden, als MD-Spiele überall rausgeschmissen wurden... Die Umsetzung in 2D ist gut gelungen, speziell auf dem Nomad (60Hz) spielt es sich fantastisch. Zu Sonic 4: Die Idee mit dem elastischen Band, woraus „Chaos" resultiert, wurde in dem 32X Spiel Knuckles Chaotix (passt ja zum Chaos ;-)) wiederverwendet, das ja auch „fast" ein Sonic Spiel ist...
P.S.: Falls Ihr *VF2* mal spielen wollt, komm ich euch gerne mal in der Redaktion besuchen...
Grüße an die ganze VG-Crew,
Oliver
oliver.wehrhahn@de.dreamcast.com

Der letzte Strohhalm

Einzelne Fragen werden wir in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

-FRAGE

■ Suche dringend eine *MAK*, oder besser noch eine V1 Konsole zum Abspielen von Arcadeplatinen. Kennt ihr vielleicht einen Versandhandel, der die genannten Geräte anbietet?

ANTWORT

■ *Du könntest es ja mal bei Wolfsoft versuchen. Blätter einfach mal durch die VG, dann findest du die Anzeige des Wolfes (oder schau gleich ins Inserentenverzeichnis). Vielleicht hast du Glück, und man kann dir dort weiterhelfen.*

-FRAGE

■ Könnt ihr mir vielleicht sagen, wo ich eine Dream Key CD mit Zugangsmöglichkeit für Österreich bekomme? Auf der beigelegten CD ist mein Heimatland ja noch nicht in der Auswahl.

ANTWORT

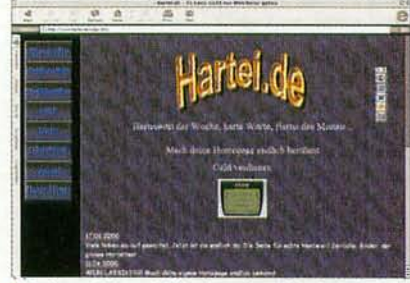
■ Schwierig. In Österreich (wie auch in der Schweiz) kommst du im Moment noch nicht ins Netz, weil's da noch Probleme mit der Telekom gibt. Im Sommer (eigentlich jetzt bald mal) sollte aber alles geregelt sein. Geduld, Geduld...

Fragen oder Antworten an:

Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon: 089/45 06 84 70
Fax: 089/ 45 06 84 49
E-mail: vg@future-verlag.de

Web-Sites des Monats

■ Mit Weicheiern könnt ihr absolut nichts anfangen (Website des Monats in der VG 07/00)? Ihr seid echte Kerle, die sich von nichts unterkriegen lassen? Ihr schlagt Nägel mit der bloßen Faust ein und öffnet Bierflaschen mit den Zähnen? Dann surft doch mal bei Hartei.de vorbei, der Site für schwere Jungs. Neben verschiedenen Links, Handy-Sprüchen und MP3s findet hier auch noch das ultimative Hartei-Lexikon. Kleiner Auszug gefällig? Am-eigenen-Socken-Schnüffler, Anton-aus-Tirol-Mitgröhler, Buntwäsche-auf-90°-Wascher, Drei-Promille-Fahrer, Englisch-Rindfleich-Esser, Fanta-Wild-Berry-Trinker, Hooligans-Schubser, I-Love-You-E-Mail-Öffner usw. usf...





▲ **Es kann nicht nur Weicheier geben. Richtig, deshalb sind die Rambos unter euch bei Hartei.de bestens aufgehoben.**

Da haben wir ja wieder was gelernt – vielen Dank für die Richtigstellung. Deine versteckte Bewerbung für unsere FiF-Rubrik haben wir übrigens auch zur Kenntnis genommen. Dass diese Ausgabe aber auch jeder "kommen" will...

■ **VGA-Dingens**

Hallo nach Munich!
Ich habe gerade den Blaze-VGA-Box-Dings und *PD* (*lechz*) bekommen! Jetzt hab ich probiert, *Resi* (lecker, lecker!) am PC zu spielen – geht ja nicht, weil nicht kompatibel.

Schlaues Kerlchen... ;)

Aber wie war das mit dem VGA-Box-Trick? Funktioniert der auch bei der Blaze? Welche Auflösung sollte ich dem Monitor verpassen? Geht das mit 1024*768 Pixeln? Wenn du mir die Fragen beantworten könntest, wär das echt gail! Übrigens: gerade kam die neue VG, die Cover-Farben sind echt scharf!!!
Ciao, Marcel
webmaster@marcel-ruettgen.de



Frage eins: Hochfahren lassen, in der Pause von TV auf PC stellen – das war's. Frage zwei: Ja. Frage drei: Ja. Übrigens: Danke für dein Lob am Cover. Zu diesem Thema erreichten uns einige Mails – scheint gut bei euch anzukommen. Wir werden uns jedenfalls bemühen, auch in Zukunft hochwertige Cover für euch zusammenzubasteln. Heidi und Kosta freuen sich jedenfalls immer mächtig über solches Lob – mehr davon! ;)

Hallöchen Ihr,
hab eine Frage an euch: Ihr habt im Testbericht zu *Dragons Blood* (nettes Spiel, wirklich) angegeben, dass das Game mit der VGA-Box kompatibel ist! Zumindest war das Symbol abgedruckt. Ich hab das Spiel und die Box von Blaze, aber lässt sich nicht laden, das Gute. Woran liegts? Hat das jemand von euch getestet? Schade um die Grafik, abgesehen von dem bisschen Nebel.
Schöne Grüße von Heiko, 28 j. und leideschaftlicher Zocker....... :-)
hk@gno.de

Ob es jemand getestet hat? Naja, wenn wir einen Test drüber schreiben... Mit VGA Box funzt die Sache in der Tat – einfach öfters mit Swap-Trick versuchen. Bei uns hat's komischerweise auch einige Anläufe gebraucht. Mit dem Nebel hast du allerdings auch über VGA Box zu kämpfen... ;)

■ **Ich will mehr Automatentests!**

Moin VG-Team!
Euer Bericht in der letzten VG 8/2000 über die Spielhalle in London war echt große Klasse. Ich will mehr davon!
So das wars schon
Christian U. aus Bienstädt
P.S.: Danke RARE für *Perfect Dark*, das beste Multiplayergame fürs N64. Einfach nur geil.
Chruescho@gmx.de

Freut uns, dass euch der Bericht gefallen hat. Wir streiten noch eifrig um eine Budget-Erhöhung, um auch andere Arcades für euch abchecken zu können. Stay tuned – wir bleiben am Ball.

■ **Redaktör werden will!**

Hey, ich bin ein begeisterter Konsolenspieler, und nach meiner Meinung ist eure Zeitschrift wohl die kompetenteste, die zur Zeit auf dem Markt erhältlich ist. Darum hoffe ich, dass ihr mir sagen könnt, wie man sein Hobby zum Beruf machen kann.
Cosmo666@gmx.net

Indem man sich bei einer Zeitschrift bewirbt?

vg@future-verlag.de

Ooops!

■ Gar nicht mal so viel schief gelaufen, letzten Monat? Uns sind zumindest keine gravierenden Fehler aufgefallen... Habt ihr noch etwas entdeckt, lasst es uns ruhig wissen. Anyway – here we go:

■ Unglücklicherweise haben wir auf Seite 12 unten rechts vergessen anzugeben, wie da gezeigte Spiel heißt – es handelt sich dabei um *Run like Hell*.
■ Bust-A-Move 4, Seite 114: Entgegen unserer Aussage ist dieses Game doch mit der VGA-Box kompatibel, wenn man den bekannten Trick anwendet.
■ Seiten 120 und 121: Hier haben wir leider vergessen, die MBit der getesteten Spiele anzugeben. Das wären: *Rally Challenge* – 96 MBit und *Fighters Destiny* – 128 MBit.
■ Seite 38: Von *Sega Sport Fishing 2* sind leider keine Umsetzungen geplant. Wie hier DC und PS2 reingekommen sind, ist uns immer noch ein Rätsel...

Szene-Chat

Halbiertes Half-Life?

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung aus den USA, dass die Dreamcast-Version von *Half-Life* (siehe unsere News) nun doch ohne Online-Unterstützung auf den Markt kommen soll. Harter Tobak, schließlich sollte die Umsetzung des PC-Hits vor allem die Online-Aktivitäten der DC-User kräftig ankurbeln. Eine Pressesprecherin von Sierra England verblüffte die Fangemeinde mit interessanten Aussagen: So sei die Online-Möglichkeit von *Half-Life* von Sierra-Seite nie offiziell bestätigt worden – man könne gar nicht verstehen, warum auf einmal so ein Wirbel um die Sache gemacht würde. Aus dem Umfeld der Programmierer (eine nicht näher bezeichnete Quelle) war im Internet zu hören, dass das Game unbedingt im September fertig sein müsse und dass die Implementierung des Multiplayer-Moduls deutlich länger dauern würde – dies sei der Grund dafür, dass die Online-Pläne aufgegeben wurden. Wenn das tatsächlich die wahren Gründe für den Offline-Status von *Half-Life* sein sollte, dann bleibt bei der Fangemeinde nur ein fassungsloses Kopfschütteln übrig. Wir haben uns schließlich schon alle damit abgefunden, dass geplante Releases noch und nöcher verschoben werden – warum lässt man auf einmal solch ein "Key-Feature" zu Gunsten von plötzlich unabdingbarer Termintreue weg? Nein, das kann einfach nicht der wahre Grund sein. Sollte es vielleicht technische Probleme geben, die man nicht nennen möchte? Stimmt irgend etwas an der Zusammenarbeit zwischen Konsolenhersteller Sega und der geplanten Online-Kooperation nicht? Oder ist es nur ein Marketing-Gag, um noch mehr für Aufmerksamkeit zu sorgen, und pünktlich zum Release wird´s dann doch noch was mit dem Online-Gaming? Derzeit können wir nur im Trüben fischen und spekulieren. Außerdem können wir natürlich noch beten und hoffen, dass sich diese Meldung a.) als Ente erweist, oder b.) Sierra sich noch eines Besseren besinnt und den Multiplayer-Online-Modus doch integriert. Denn ohne wäre *Half-Life* höchstens nur die Hälfte wert – und dann wäre *Quarter Life* als Produktname wohl treffender... JB



▼ ***Half-Life*** **war vor allem wegen der Online-Anbindung auf PC so erfolgreich – und das soll´s nun doch nicht auf DC geben?**

■ Sollten wir endlich in den Genuss einer sowohl optisch, wie spielerisch perfekten F1-Sim kommen?

EA SPORTS OFFENSIVE FÜR DIE PLAYSTATION 2

Auftakt zu einem heißen Videospiele-Herbst

Next Generation und EA Sports – bislang eine Kombination, die sich nur schwer unter einen Hut bringen ließ. Sega's Dreamcast haben die Sportspiele-Profis aus Kanada bislang gekonnt ignoriert, und dabei wird es in Zukunft auch bleiben. Der Hauptgrund lag scheinbar auf der Hand: In den USA hat Sega den Markt mit den eigenen Sega Sports-Titeln fest im Griff, Marktanteile hätte sich EA nur – wenn überhaupt – unter Einsatz massiver finanzieller Mittel erkämpfen können.

„Auftakt zu einem heißen Videospiele-Herbst"

Auf Einladung folgten wir dem größten Spielehersteller der Welt nach Arnheim in Holland, um dort neben Motion-Capture-Aufnahmen für die überarbeitete PAL-Version von *FIFA 2001* einen ausgiebigen Blick auf das kommende PlayStation2-Line-Up werfen zu können. Ein weiterer Grund für fehlendes DC-Engagement wurde auf den ersten Blick überdeutlich: Sämtlichen PlayStation2-Projekte kann man schon im frühen Stadium anmerken, welche Arbeit dahintersteckt.

"Eine Aufteilung der Ressourcen kann sich selbst EA nicht leisten, deshalb haben wir uns zu 100% für die PlayStation2 entschieden", so David Warfield, seines Zeichens Producer des Eishockey-Dauerbrenner *NHL 2001*.



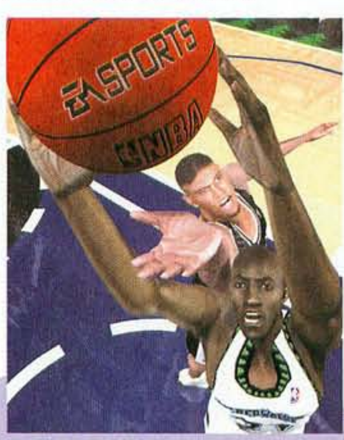
■ Sollte es sich wirklich um echte Spielgrafik handeln, bricht ein neues Zeitalter der Sportsimulationen an.

Wer hätte das gedacht...

Was wir in Holland zu sehen bekamen, war angesichts der bisherigen PlayStation2-Performance eine echte Überraschung. Die Probleme anderer Entwickler scheint Electronic Arts nicht zu kennen. Zwar konnte man ab und an die Unzufriedenheit mit dem reichlich knapp bemessenen Videospeicher der Konsole heraushören, von Jammer war man aber meilenweit entfernt.

"Man muss auch mal den Standpunkt der Hersteller sehen," resümierte Dennis DeMartini, Producer von *Box Champions 2001* – einem der Highlights des Events. "Die Entwickler wollen immer mehr, mehr, mehr. Wohin so etwas führt, kann man doch am PC sehr gut verfolgen. Findet man keine Lösung zu einem Problem, muss eben die nächstbessere Grafikkarte her. Auf einer Konsole hast du diese Möglichkeiten nicht und bist somit gezwungen, nach alternativen Möglichkeiten zu suchen. Ich denke, wir befinden uns auf dem richtigen Weg." Tatsächlich: Die neueste Version des Boxspiels zeigt eindrucksvoll auf, zu welchen grafischen Möglichkeiten man den in der Kritik stehenden 128-Bitter treiben kann. "Wir haben hier Hi-Res-Optiken in 640 x 480, dazu läuft noch ein Filter, der das Kantenflimmern wirkungsvoll unterdrückt. Außerdem haben wir gegenüber anderen Sportspielen die Möglichkeit, einen Großteil der Performance für zwei Boxer zu nutzen", resümiert ein sichtlich stolzer DeMartini.

Das Geschehen auf dem Bildschirm unterstreicht seine These: Derartig aufwendig modellierte Sportler gibt es in der Videospielgeschichte zum ersten Mal. Wer genau hinsieht, erkennt neben den fein herausgearbeiteten Gesichtszügen auch die einzelnen Muskelgruppen der Sportler. Dass sich die Gesichter nach einem harten Schlagabtausch nach und nach verfärben und sogar anschwellen, brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht gesondert zu erwähnen.



▲ An der Mimik der Spieler kann man ihre Anstrengung und Laune erkennen.


▲ Die Boxer und das Rotlichtmilieu-Publikum sieht perfekt realistisch aus.


▲ Sämtliche Schläge, Blocks und Konter sind anatomisch korrekt umgesetzt.

EA goes PlayStation2

von Beginn an	versteckt
Box Champions 2001	März 2001
Daytona Rumble	tba
F1 Championship 2001	27. Oktober
FIFA 2001	27. Oktober
Kessen	27. Oktober
Madden NFL 2001	27. Oktober
Nascar 2001	tba
NBA Live 2001	tba
NHL 2001	tba
SSX – Snowboard Supercross	27. Oktober
Theme Park World	27. Oktober
Tiger Woods 2001	27. Oktober

So schön kann's aussehen!

Neben dem herausragenden *Box Champions 2001* gab's natürlich noch jede Menge weiterer Highlights zu bewundern. So wird die japanische Version von *FIFA Soccer World Championship* (vgl. auch VG 08/00) tatsächlich verbessert: Unter anderem erwarten euch am 27. Oktober ein größeres Spielfeld, aufmerksame Linienrichter, neue Kameraperspektiven und eine angehobene Gegnerintelligenz.

In einem deutlich früheren Stadium (und Original-Stadien) befindet sich die PlayStation2-Version von *NHL 2001*. Ebenfalls mit einem Flicker-Filter ausgestattet, war die angespielte Version leider noch nicht viel mehr als eine Grafikdemo – aber was für eine. Hochauflösende Kufencracks, authentische Gesichter und eine Vielzahl an justierbaren Spielvariablen machen den nächsten *NHL*-Titel zum Hoffnungsträger für Eishockeyfans.

"Wir entdecken jeden Tag neue Hardware-Features und tauschen uns zudem mit den EA-Kollegen aus", so Producer Warfield.


▲ Die Formel 1 aus weit mehr als sechs Kameraperspektiven!


▲ Beachtet, wie detailliert die Muskeln modelliert sind.

"Neben der Optik legen wir großen Wert auf ein exakt auf die Bedürfnisse des Spielers anpassungsfähiges Gameplay, die Parameter dafür wird es exklusiv für die PlayStation2 geben." Ähnlich beeindruckend zeigten sich auch die spielbaren Versionen von *SSX – Snowboard Supercross* und *Madden NFL 2001*. Nur die Rennspielhoffnung *F1 Championship 2001* bedarf trotz Motion-Capture-Boxencrew noch einiger Feinarbeit. Aber angesichts dieses Lineups machen wir uns eigentlich keine ernsthaften Sorgen – und wollen nicht vergessen, dass es sich hier gerade mal um die erste Software-Generation für die PlayStation2 handelt... CS


▲ Endlich sieht Schnee nicht mehr nur wie eine weiße Fläche aus.


▲ Dank Spiegelungen und realistischem Bewuchs wirken die Kurse sehr echt.

Interview

Von platten Zuschauern und blutenden Frauen – in Gespräch mit Dennis DeMartini, Producer *Box Champions 2001*

VG: Ganz ehrlich, nach der E3 dachten wir gerade bei den Bildern zu *Box Champions 2001* an eine intensive Nachbearbeitung...
DeMartini: (lacht) ...aber da habt ihr euch ja offensichtlich getäuscht. Wer genau hinsieht, kann aber anhand der noch recht platten Zuschauer erkennen, dass wir es hier mit einer PlayStation2-Grafik zu tun haben.

VG: Und werden die Zuschauer denn noch verbessert?
DeMartini: Animiert werden sie auf jeden Fall, vielleicht gibt's sogar ein 3D-Publikum. Das *NBA Live*-Team arbeitet gerade an einem solchen Feature, mal sehen, ob wir es noch integrieren können. Primär beschäftigen wir uns aber derzeit mit den beiden Boxern. Besonders mit den Frauen (lacht schon wieder).

VG: Wird man denn auch einen Kampf Mann gegen Frau austragen können?
DeMartini: (Lacht noch immer) Keine Chance. Electronic Arts ist eine große, saubere Firma. So etwas würden wir nie machen. Naja, immerhin bluten die Frauen auch. Einmal ist ein *South Park*-Video unbemerkt in die Verkaufsversion eines Spiels gerutscht – der Titel wurde zurückgerufen.

VG: Während der Produktion wurde mehrmals vom "Cyber Scan"-Verfahren erzählt. Was können sich unsere Leser darunter vorstellen?
DeMartini: (Lacht ausnahmsweise mal nicht.) Wir haben diese Technik aus dem Filmbusiness adaptiert. Mit dem Verfahren scannen wir Boxer via Laserstrahl und übertragen diese Daten dann wirklich 1:1 auf die PlayStation2. Ich denke, dass man das anhand der gezeigten Version schon gut erkennen kann. Mit Lennox Lewis haben wir das "Cyber Scan"-Programm schon komplett durchgezogen. Sieht gut aus, oder?

VG: Nett (wir lachen auch mal!).
DeMartini: (Lacht natürlich auch wieder.) Auf jeden Fall. Allerdings hapert es noch mit der Kollisionsabfrage und der physikalisch korrekten Auswirkung der Schläge. Das kriegen wir aber in den Griff. Diese Demo soll in erster Linie das grafische Potential der PlayStation2 aufzeigen.

VG: ...was zweifelsohne gelungen ist. Wir bedanken uns für das Gespräch.
DeMartini: Kein Problem. Und sagt den Leuten von EA Deutschland mal, dass wir das Spiel diesmal lieber "Knockout Kings" nennen würden. (Lacht mal wieder!)



PREVIEW

In der Pipeline für das VIDEO GAMES Test-Labor



▲ Mit Lampe und Knarre im Anschlag pirscht sich der Held vor: Kreaturen der Nacht schrecken vor Licht zurück – das macht die Sache schon etwas leichter.



▲ Erstmals werdet ihr mit eurer Funzel stufenlos in alle Richtungen leuchten und die feinen Render-Hintergründe mit Echtzeit-Lighsourcing erstrahlen lassen.



▲ Soundtechnisch werden coole Industrial-Tracks für Unterhaltung sorgen.



▲ Die DC-Version läuft in höherer Auflösung und hoffentlich ohne Ladezeiten.

Alone in the Dark – The New

PS DC Infogrames' neuer Horror-Knaller nimmt immer konkretere Formen an – wir konnten uns live



Als einziges deutsches Multiformat-Magazin jetteten wir Mitte Juni nach Paris, um uns von der Professionalität des Dark-Works-Teams zu überzeugen und die erstaunlichen Fortschritte bei der überragend aussehenden DC-Version zu begutachten. Egal welche Abteilung der ca. 50 schuftenden Leute bei Dark Works wir auch besucht haben – man konnte überall die Hingabe erkennen, mit der an der Neuauflage des Spiels gearbeitet wurde, das Infogrames seinerzeit berühmt gemacht hatte.

Es war schließlich nicht Capcom, die mit *Resident Evil* das Survival-Horror-Genre in den 80er Jahren aus der Taufe hoben, sondern *Alone in the Dark*. Dem Konzept, gekonnt mit der Angst des Spielers zu spielen, blieb man nach wie vor treu und schrieb den beiden Hauptdarstellern ein zeitgemäßes, düsteres Abenteuer im X-Files-Stil auf den Leib. Meistens werdet ihr komplett im Dunkeln tappen, wie sich an den Screenshots schon gut erkennen lässt. Damit bekommt das perfekte Handling eurer Taschenlampe (unbegrenzt Energie) oberste Priorität. Faszinierend: Man kann stufenlos in jede beliebige Richtung der vorgerenderten Szenarien leuchten (Echtzeit-Lichteffekte), oder in die Richtung strahlen, in die man mit seinen Knarren zielt. Außerdem erleichtert einem das Spiel, im Gegensatz zu z.B. *Cold Blood*, die Navigation, indem wichtige Items blinken, wenn der Lichtkegel sie erfasst. Schließlich wollen die Designer, dass jeder das Ende erlebt, ohne vorher aufgrund endloser, frustreicher Sucherei das Handtuch zu werfen. Dazu steckt einfach zu viel filigrane Detailarbeit in *AitD*. Sämtliche Gemälde, die ihr gerendert im Schloss auf der geheimnisumwobenen Insel betrachten dürft, wurden z.B. von einem eigens engagierten Maler gezeichnet und existieren in der Tat (siehe Photos). Sämtliche der 400 im Spiel vorkommenden Locations wurden zunächst aufwändig per Hand skizziert (Zeitaufwand zwei Tage pro Skizze!), bevor sie an die Level-Designer weiter gegeben wurden. Thema Monster: Dafür verpflichtete man einen Star-Artisten aus Hollywood (Dreamworks Studios), der den Kreaturen der Nacht den gewissen "Alien"- bzw. "Starship Troopers"-Touch verleihen soll – auch die werden zuerst als Miniatur-Modelle geschaffen, um später ein perfektes Polygon-Raster darüber legen zu können. Auch die Soundabteilung hat ganze Arbeit geleistet: Nach dem Probehören einiger Stücke des düster-dumpfen Industrial-Styles können wir den Keyboard- und Synthesizer-Virtuosen nur gratulieren – für beste Stimmung im fahlen Schein eurer Funzel wird mit Sicherheit gesorgt sein. Gut, dass jemand auch mal einen anderen Ansatz als die bewährte *Resident Evil*-Formel benutzt. Nicht mal bei den Soundeffekten überließ man irgend etwas dem Zufall: Ein Team wurde, mit massig Mikrofonen ausgestattet, gezielt in Gegenden losgeschickt, die den Skizzen im Game ähneln (u.a. die Normandie und einige geflutete Grotten), um eine so authentisch wie möglich gehaltene Soundberieselung zu erreichen. Dazu

Alone in the Dark – The New Nightmare

PS DC

- Genre: **Survival Horror**
- Entwickler: **Dark Works**
- Hersteller: **Infogrames**



November 2000

- Erster Eindruck
Feiner Horror-Streich – Resi bekommt Konkurrenz



▲ Die Monster stammen direkt aus Hollywood.

▶ Echte Gemälde kommen im Spiel vor!

▲ Die meiste Zeit geht's extrem düster in *AitD* zu – 40 Prozent der Action spielt im Freien.

▲ Hier seht ihr die Hauptcharaktere als Gipsköpfe zwecks besserer "Verpolygonisierung".

▶ Wirkte bei unserem Besuch eher sehr gestresst.

Nightmare

davon überzeugen.

gehören auch über 60 verschiedene Schrittgeräusche auf allen nur erdenklichen Untergründen sowie Monsterstimmen, die einen Mix aus echten Tieren und menschlichen Schreien (da gibt es einige Experten unter den Dark Works-Jungs, wie uns eine Stand-Up-Performance eindrucksvoll belegte!). Über die KI lässt sich im derzeitigen frühen Stadium noch realtiv wenig sagen – gut gefallen hat uns allerdings, wie die Geschöpfe der Nacht vor dem Licht zurückschrecken. Sobald ihr die Biester anleuchtet, weichen sie und versuchen sich irgendwo zu verstecken. Besonders stark war in dem Zusammenhang die DC-Version, die mit glasklaren Effekten, Top-Lightsourcing und nahezu null Ladezeiten zwischen den einzelnen Kameraeinstellungen aufwarten konnte. Hier wächst unserer Meinung nach ein großes Spiel heran – jetzt müssen nur noch Gameplay und Story stimmen! Wir sind jedenfalls zuversichtlich. RK

Interview

Wir nahmen uns beim Besuch gleich den Producer Antoine Villette zur Brust.

VIDEO GAMES: War es eine schwere Bürde, einen so großen Titel wie *Alone in the Dark* zu übernehmen?

Antoine: Ja – schließlich war es genau dieses Spiel, dass '83 den Stern von Infogrames aufgehen ließ. In Europa, USA und Japan landeten wir damals auf Platz 1 der Charts. Dummerweise gab man sich bei den Teilen zwei und drei leider viel zu wenig Mühe – verpasste Chancen, kann ich da nur sagen!

VG: Wurde deshalb die "4" im Titel bewusst weggelassen?

Antoine: Exakt, wir wollten weg vom Gedanken, einfach nur ein weiteres Sequel zu produzieren, das dem Käufer durch die "4" suggeriert wird.

VG: Woher kam die Inspiration für den "neuen Albtraum"?

Antoine: Natürlich von vielen Filmen (Carpenter, Cronenberg), Comics, Spielen – im Grunde aber eigentlich aufgrund der eigenen Erfahrung in der Jugend. Wer hat sich nicht schon mal vor irgend etwas gefürchtet? Genau dieses Gefühl versuchen wir zu schaffen.

VG: Was denken Sie über die derzeitige Konkurrenz im (Survival-)Horror-Genre?

Antoine: *Resident Evil Code: Veronica* ist wirklich ein exzellentes Spiel, nur die Rätsel sind mir viel zu weit hergeholt und nehmen den Spieler quasi aus dem Abenteuer heraus. In *Silent Hill* gefällt mir die auf erwachsen gestylte Story und das gesamte Ambiente, wenn auch die Taschenlampe im Gegensatz zu *AitD* stets fixiert ist. *Fear Effect* bietet interessante neue Technologie-Aspekte, auch das Genre wird deutlich erweitert, allerdings ist es mit Gamplay-Bugs (beim Zielen) behaftet.

VG: Wie sieht's mit dem Blutgehalt im Spiel aus – sind Probleme in Deutschland zu befürchten?

Antoine: Ich hoffe nicht – schließlich bluten die Monster als Kreaturen der Dunkelheit nicht und es wird auch nicht auf menschliche Gegner geschossen. Die Zombies sind unserer Meinung nach in der letzten Zeit genug ausgeschlachtet worden (kleines Wortspiel). Insofern müssen wir also nicht mal zur freiwilligen Zensur-Schere greifen.

VG: Wird es Unterschiede zwischen der PS- und der DC-Version geben?

Antoine: Die DC-Version wird eine höhere Auflösung bieten, und wir versuchen derzeit, die Ladezeiten zwischen Räumen komplett zu eliminieren. In Sachen Story und Artwork wird es keine Unterschiede geben – beide Systeme werden in vollem Umfang bedient.

VG: Wie wird das Gameplay mit den zwei Charakteren gehandlet?

Antoine: Ähnlich wie in einem *Resident Evil*-Teil. Alles, was ihr mit dem einen Charakter anstellt, wird die Story des zweiten beeinflussen. Allerdings sind die Beiden zu Beginn als Konkurrenten unterwegs – erst später arbeitet man zusammen.

▲ Eine der vielen Möglichkeiten: Bewegt euch im Schutze des Zuges unbemerkt über die Brücke. Haltet aber immer die Waffe im Anschlag.

▲ Das wichtigste Menü überhaupt: der Kartenbildschirm. Via Digipad steuert ihr hier eine Art Mauszeiger über den Screen.

▲ Auch wenn ihr den Gegner nicht sehen könnt, hilft euch die automatische Zielerfassung. Ein Treffer ist so aber trotzdem eher Glückssache.

▲ Oops! Da war der andere wohl schneller! Wenn ihr nicht gerade schöne Screenshots machen wollt, solltet ihr euch besser nicht so nah heranwagen.

Hidden & Dangerous

DC Vergangenheitsbewältigung auf die unterhaltsame Art!

Man kann zu futuristischen Storylines und in Fantasywelten angelegten Abenteuern stehen wie man will – am packendsten sind zweifellos immer noch Geschichten, die auf der Realität beruhen. So bietet sich der zweite Weltkrieg trotz all seiner Greueltaten geradezu an, in spielerischer Weise fortgeführt zu werden.

Während jedoch ihr in vielen, eher seichten Vertretern dieses Genres (die wir hier nicht mehr nennen dürfen) in erster Linie als Ein-Mann-Armee in besserer Rambo-Manier hinter den feindlichen Linien agiert, geht die nun für das Dreamcast umgesetzte PC-Konvertierung *Hidden & Dangerous* einen weitaus komplexeren Weg.

So erwarten euch vor den 23 extrem umfangreichen Missionen erst einmal strategische Planungsarbeiten, die von ihrer Komplexität her ähnliche Games wie *Rainbow Six* so simpel wie das Ausfüllen einer Einkaufliste wirken lassen. Zuerst erhaltet ihr ein umfangreiches Missionsbriefing, das euch eingehend auf die kommenden Aufgaben vorbereitet. Je nach den gestellten Aufgaben liegt es nun an euch, aus einem 40 Charaktere umfassenden Pulk vier Mitstreiter auszuwählen, die sich besonders für die Aufgabe eignen. Nachdem euer Team steht, lautet eure nächste Aufgabe, die entsprechende Ausrüstung zusammenzustellen. Dabei könnt ihr zwar bis zu einem gewissen Punkt frei entscheiden, müsst aber immer darauf achten, ob nicht manche Items für ein erfolgreiches Abschließen der Mission absolut notwendig sind. So habt ihr ohne Sprengstoff oder zumindest Granaten keine Chance mehr, bestimmte Objekte zu zerstören, und könnt somit unmöglich alle Aufgaben erfüllen. Empfehlenswert ist deshalb, die Grundbestückung der Soldaten vom Rechner erledigen zu lassen und dann eigenhändig gewünschte Ergänzungen vorzunehmen. Als Nächstes müssen die Ausrüstungsgegenstände sinnvoll auf die jeweiligen Mitglieder eures Teams verteilt werden, wobei auch hier darauf zu achten ist, dass ihr selbst beim eventuellen


▲ Verzichtet besser darauf, Zivilisten zu töten! Oft haben sie wichtige Infos.

Ableben eines Soldaten immer noch in der Lage seid, die Mission zu beenden. Verteilt sehr wichtige Items also besser auf mehrere Mitglieder oder sorgt zumindest dafür, dass ein Teammitglied sich stets sicher im Hintergrund aufhält und so nicht direkter Gefahr ausgesetzt ist.

Erst Strategie, dann Action

Habt ihr diese administrativen Aufgaben hinter euch gebracht, geht es auch schon richtig los. Eure vier Recken befinden sich versteckt hinter

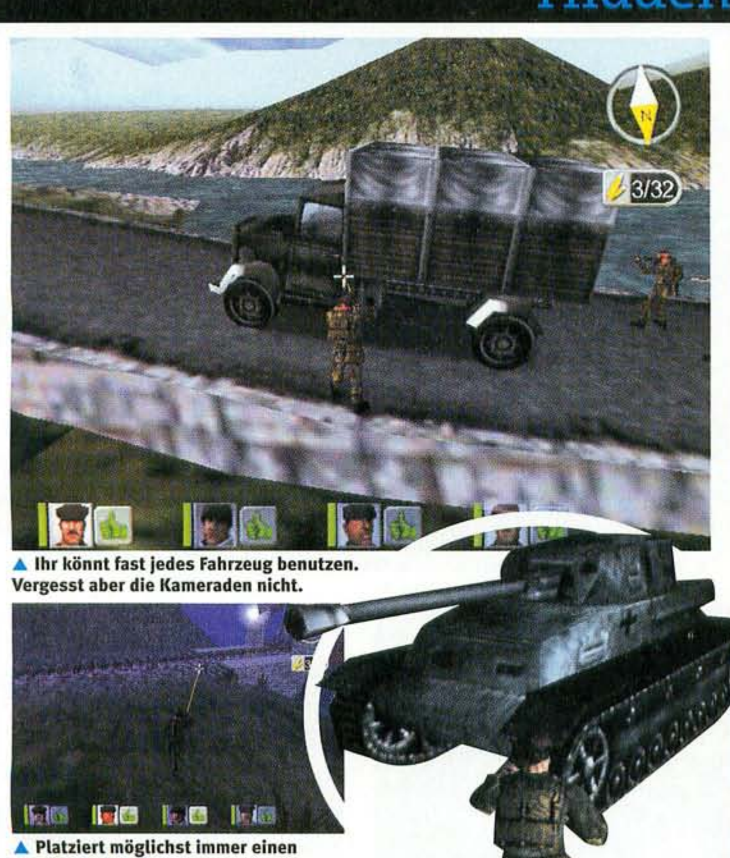
Hidden & Dangerous

DC

- Genre: **Action-Adventure**
- Hersteller: **Illusion Softworks**
- Entwickler:

4. Quartal 2000

- Erster Eindruck
  Extrem komplexe Simulation, die jedoch noch unter technischen Mängeln leidet.



▲ Ihr könnt fast jedes Fahrzeug benutzen. Vergesst aber die Kameraden nicht.

▲ Gerade in den unterirdischen Gängen solltet ihr gut aufpassen, damit ihr kein Teammitglied zurücklasst und später alleine durchbringen müsst.

▲ Platziert möglichst immer einen Soldaten als Lebensversicherung.



▲ Leider bleibt meist keine Zeit für überflüssige Zerstörungsorgien.

▲ Jedes Fahrzeug steuert sich auf eine eigene Art. Umdenken ist angesagt.

▲ Sieg oder Niederlage entscheidet sich oft schon beim Ausrüsten eures Teams. Packt lieber zuviel ein, um für jede Eventualität gewappnet zu sein.

"Ob es den Entwicklern gelingt, die perfekte Spielbarkeit der PC-Version auf das Dreamcast zu übertragen, bleibt abzuwarten."

feindlichen Linien und warten nun auf eure Befehle. Es steht euch frei, jeden der Akteure manuell zu steuern und dabei jederzeit per Button-Combo zwischen den einzelnen Kämpfern zu wechseln, oder aber in das Kartenmenü zu gehen. Das Kartenmenü ist die wohl wichtigste Oberfläche des gesamten Games. Nicht nur, dass ihr euch hier einen Überblick über das Gelände und wichtige Landschaftspunkte machen könnt, dieser Menüpunkt erlaubt es euch, jedem Kämpfer eine beliebige Anzahl Aufgaben zuzuordnen, die dieser dann nach bestem Wissen ausführt. So könnt ihr beispielsweise einen bestimmten Weg markieren, den dieser zurückzulegen hat, bevor er sich in Deckung begibt, sein Snipergewehr zückt und einen vorgegebenen Bereich sichert. Um den wirklich reibungslosen Ablauf zu garantieren, lassen sich sogar die Zeitabstände zwischen den einzelnen Aktionen einstellen, so dass sichergestellt ist, dass eine Bombe nicht zu früh hochgeht oder Feuerschutz zu spät eintrifft. Sobald ihr alle Aktionen festgelegt habt, geht es zurück zum Spielbildschirm, und ihr könnt eure Mannen beim Ausführen der Aktionen beobachten und bei Bedarf jederzeit wieder selbst steuern. Wenn ihr selbst die Steuerung übernehmt, stehen euch ebenfalls unzählige Varianten zur Verfügung, wobei ihr das Geschehen wahlweise aus einer Third-Person-Perspektive oder aber in einer Egoansicht betrachten könnt.

Möglichkeiten en masse

Auf alle Möglichkeiten, die das Game nun bei der Ausführung der Aufträge bietet, einzugehen, würde den Platz hier bei weitem sprengen, doch glaubt uns – es gibt unzählige Wege, die zum Ziel führen und kein Missionsablauf gleicht dem anderen.

Trotz dieser wahren Flut an spannenden Spielspaß-Faktoren krankt das Game in der uns vorliegenden Version leider noch an ein paar recht störenden Punkten. So sind die Ladezeiten insbesondere beim Zugang zum elementar wichtigen Kartenmenü deutlich zu lang und nerven gerade bei diesem ständig benötigten Menüpunkt nach kurzer Zeit. Und auch die Framerate lässt die zugegebenermaßen beeindruckende Grafik bei größeren Explosionen nahezu zum Stillstand kommen. Falls diese Punkte jedoch noch in Ordnung gebracht werden und eine Speichermöglichkeit während der Missionen integriert wird, können sich Sandkasten-Generäle auf einen an Komplexität kaum mehr zu überbietenden Titel freuen. Und wer weiß, vielleicht gelingt es den Entwicklern sogar noch, neben der Splitscreen-Variante einen "echten" Online-Mehrspieler-Modus einzubauen. AB



▲ Dieser fiese Heckenschütze ist mit der Bazooka auch ohne zu zielen Geschichte.



▲ Von 0 auf 100 in 1,71 Sekunden? Naja, trotzdem kommt das Geschwindigkeitsgefühl recht gut rüber.



▲ Das Fahrverhalten, insbesondere in Kurven, ist auf den Straßenkursen deutlich realistischer als in den Off-Road-Events.



▲ Die Texturen sind bislang noch recht eintönig ausgefallen.



▲ Neuer Beitrag zur Sicherheit: Nach einem Crash verschwindet euer Bike.



▲ Auch solche Sprünge stellen für euch kein Hindernis dar. Es ist fast unmöglich, falsch aufzukommen.



▲ Fans werden ihre Lieblingsstrecken problemlos wiedererkennen.



▲ Die Animationen des Fahrers selbst sind recht gut gelungen.

Moto Racer World Tour

PS Die ganze Welt des Zweiradfahrens. Oder?



An Rennspielen, auch sehr guten, mangelt es PS-Besitzern sicherlich nicht. Einzig im Bereich der Motorrad-Simulationen sieht es zumindest qualitativ gesehen recht düster aus. Mit dem in Kürze erscheinenden *Moto Racer World Tour* soll nun alles besser werden.

Es handelt sich dabei um den nunmehr dritten Teil der recht erfolgreichen *Moto Racer*-Serie der Entwicklerschmiede Delphine Software. Und auf den ersten Blick scheinen die Programmierer wirklich versucht zu haben, so ziemlich jeden Aspekt rund um den Zweiradsport in das Game zu integrieren. So stehen euch insgesamt nicht weniger als sieben (!) verschiedene Arten des Motorradfahrens zur Verfügung. Neben den in erster Linie auf Höchstgeschwindigkeit ausgelegten Speed-Grand-Prix, die ihr auf Originalstrecken rund um den Erdball bestreiten könnt, und einem klassischen Enduro/Motocross-Part erwarten euch auch so exotische Disziplinen wie ein Dragsterrennen, bei dem vor allem eine mörderische Beschleunigung entscheidend ist, und ein Rennen durch dichten Berufsverkehr.

An Vehikeln stehen euch die drei gängigsten Kubikklassen 125cc, 250cc und 500cc zur Verfügung, wobei sich die Fahrzeuge mit zunehmender Motorisierung selbstredend immer schwieriger kontrollieren lassen.



▲ In der Preview-Version hatte der Grafikaufbau noch so seine Probleme.

Besonderes Augenmerk wurde auf die zu befahrenden Strecken gelegt. So könnt ihr eure mörderischen High-Speed-Duelle auf bekannten Renntracks wie Suzuka in Japan, dem Sachsenring und Eastern Creek in Australien bestreiten. Die Crossevents hingegen finden in ebenfalls Originallizenzierten Hallen wie dem Stade de France und der Barcelona-Crosshalle statt. Besonders selbstmörderisch veranlagte Racer können ihr Glück darüber hinaus auf der berühmt-berüchtigten Isle of Man versuchen, die für ihre fast schon obligatorischen Unfälle mit Todesfolge zu trauriger Berühmtheit gelangt ist.

Leider kann das Gameplay selbst zumindest in der uns vorliegenden Preview-Version nicht ganz mit der Streckenvielfalt mithalten. Zum einen ist es durch die urplötzlich aufpoppenden Landschaftsteile recht schwer, sich rechtzeitig auf den Kursverlauf einzustellen, und zum anderen ist die Kollisionsabfrage mehr als fragwürdig. So bleibt ihr bei einer Berührung mit einem Kontrahenten grundsätzlich auf der Strecke, während dieser ohne die geringste Verlangsamung an euch vorbeizieht. Da diese Tatsache mehr als frustrierend ist, hoffen wir, dass hier bis zur finalen Version noch ein wenig Feinarbeit geleistet wird.

Das Fahrverhalten selbst hingegen kann auf den Straßenkursen recht gut überzeugen, wobei man auf den Off-Road-Tracks eher das Gefühl hat, einen Schlitten zu steuern. AB

Moto Racer World Tour



- Genre: **Motorrad-Simulation**
- Hersteller: **Sony**
- Entwickler: **Delphine Software**

September 2000

- Erster Eindruck
  Umfangreich, aber technisch recht magerer Racer.

▲ Eine der spaßigsten Disziplinen: Mit einem Paraglider durch die Lüfte sausen und Speed-Items auflesen.

▲ Wir sind nach einer aufregenden Hatz über Stock und Stein per Buggy im Ziel. Leider ohne Goldmedaille, heul.

▲ Die Boarding-Engine ist vom Feinsten und erst die Effekte wie der vom Heli aufgewirbelte Schnee!

▲ Auch via Mountain-Bike stürzt ihr euch waghalsige Schluchten hinunter. Äußerst beeindruckend sind die Texture-Morphing-Effekte in Höhlen.

Sega Extreme Sports

DC Seid ihr lebensmüde? Nein? Dann probiert Halsbrecher-Sportarten lieber zuerst auf DC!

Eigentlich hatten wir ja schon letzten Monat eine Version dieses Sport-Mix zur Verfügung, die wir euch jedoch bewusst vorenthalten haben – wäre ein entsprechendes Preview doch extrem negativ ausgefallen. Umso erfreulicher war dann der Eindruck von der aktuellen Version – was sich doch manchmal innerhalb kürzester Zeit bei einem Spiel ändern kann: Faszinierend!

Mit dem Namen *Extreme Sports* verbindet man als Konsolero nicht unbedingt die besten Erinnerungen – man denke nur an die unterirdisch üble *Extreme*-Trilogie auf PlayStation, von der der letzte Teil sogar nicht mal mehr als PAL-Version erschien. Sega hat das mit ihrem Ansatz weitaus besser gemacht. Worum geht's? Ihr nehmt an einem wahnwitzigen Selbstmörder-Rennen teil, das je nach Schwierigkeitsgrad aus drei, vier oder noch mehr Teilen besteht. Mit von der Partie sind Bungee-Jumping, Hochgebirgs-Snowboarding, Downhill-Mountain-Biking, Paragliding sowie Buggy-Racing. Wie bei einem Triathlon werden die einzelnen Disziplinen schnörkellos miteinander verknüpft. Nach einer Bruchlandung mit eurem Fluggerät müsst ihr z.B. mehr oder weniger weit sprinten (je nachdem, wo ihr aufgeschlagen seid), um auf dem Buggy oder dem Mountain Bike Platz zu nehmen und den nächsten Abschnitt in Angriff zu nehmen. Viele verschiedene Schauplätze (Himalaya, Hawaii, Schottland etc.) mit fein gelayouteten Kursen und bunt durchgewürfelten Anforderungen (z.B. erst Boarden, dann Fliegen, dann Biken und zum Schluss ein finaler Bungee-Sprung) gefallen genauso wie die ordentliche Steuerung. Am beeindruckendsten sind aber sicher die Texture Morphing Effekte in den Höhlen – einfach Wahnsinn, wenn die Wand sich vor einem plötzlich anders formiert! Tricks und Sprünge sind übrigens genauso mit von der Partie wie ein Turbo-Feature und Handgemenge à la *Road Rash*, die auch nötig sind, denn die Konkurrenz fährt mit harten Bandagen, und die Normal- und Hard-Anforderungen bekommt ihr erst zu Gesicht, wenn ihr genügend Medaillen in eurer Klasse gesammelt habt. Die Grafik-Engine verdient in dieser Version schon mal ein besonderes Lob, vereint sie doch praktisch vier Spiele auf einmal (das kurze, aber sehenswerte Bungee-Jumping zählt nicht), für die andere Teams alleine schon eine Ewigkeit brauchten (siehe z.B. *No Fear Downhill Mountain Biking*). Flüssig, schnell, mit detaillierten Texturen und ohne gröbere Pop-Ups und Grafik-Fehler – so wollen wir ein Sport-Game sehen! Internet-Features sind für *SES* genauso geplant wie ein Zweispieler-Modus, beides fehlte in unserer Beta-Version jedoch noch. Wenn ihr auf ausgefallene Games im Sport-Bereich steht, dann sollte dieser aussichtsreiche Kandidat unbedingt auf eurer Wunschliste stehen. RK

„Biken, Boarden, Gliden und Bungee-Jumpen in Kombination = Big Fun!"

Sega: Extreme Sports

DC

- Genre: **Sport-Mix**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **Sega**





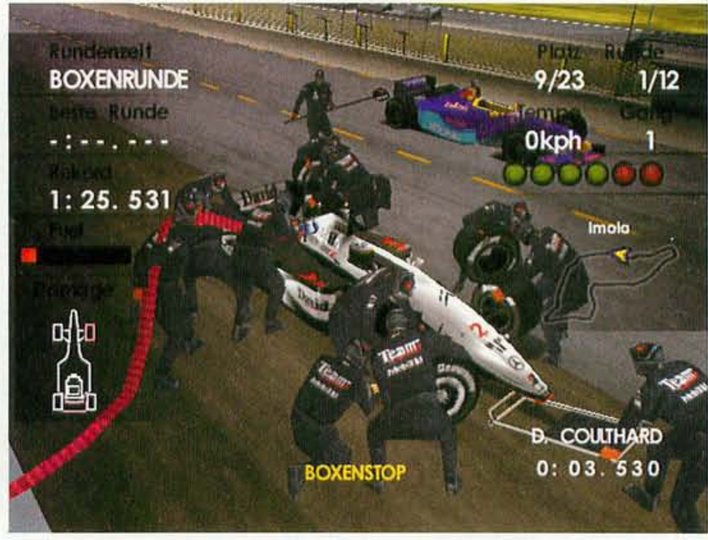
▲ Sobald es so eng wird, solltet ihr besser zurückstecken, bevor ihr einen unnötigen Boxenstopp riskieren müsst.



▲ Im engen Monaco gleich zwei McLaren ausbremsen? Wohl zu schön, um wahr zu sein...


▲ Bei manchen Schäden lohnt es sich nicht mehr, in die Box zu fahren.


▲ Aber, aber! Da hat Schumi wohl den Sicherheitsabstand vergessen.



▲ Die Dauer der Boxenstopps entspricht sehr genau der Realität.



▲ Na so was! Manche Zocker kennen diesen Burschen nur als Fahrer Williams...


▲ Das Fahnensystem ist ebenso wie der Boxenfunk noch nicht fertiggestellt.

F1 World Grand Prix II

DC And once again: Gentlemen, start your engine.



Alle Jahre wieder veranstaltet die Automobilindustrie mit Hilfe zahlungskräftiger Sponsoren eine Materialschlacht sondergleichen. Neben hochgezüchteter Technik, die jeden Seriensportwagen wie eine bessere Vespa aussehen lässt, entscheidet in der Formel 1 vor allem das Können und die stahlharten Nerven der Fahrer über Sieg oder Niederlage.

Wenn ihr schon immer mal in die Rolle eines F1-Piloten schlüpfen wolltet, dann stehen eure Chancen besser denn je, denn der Nachfolger des 99er Hits *F1 World Grand Prix* steht in den Startlöchern. Konnte bereits der Vorgänger mit umwerfender Grafik und einer tollen F1-Atmosphäre begeistern, so verspricht der Nachfolger dem Ganzen noch eins drauf zu setzen. Als erstes fällt jedoch auf, dass ihr leider wie in den Sportsimulationen nur die bereits vergangene Saison spielen könnt. Somit müsst ihr logischerweise auf die neuen Teams Jaguar und das nunmehr mit BMW-Motoren angetriebene Williams-Team verzichten. Auch das Fahrerkarussell hat sich in *F1 World Grand Prix II* noch nicht weiter gedreht, so dass Eddie Irvine noch immer Schumis Teamkollege und Rubens Barichello bei Stewart ist. Ansonsten haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. So ist jede Strecke bis ins allerkleinste Detail den Originalen nachempfunden und auch das Fahrverhalten der Boliden wirkt jetzt noch eine Ecke realistischer. Wem das Fahrverhalten dadurch zu anspruchsvoll wird, kann jedoch jederzeit auf den ebenfalls sehr unterhaltsamen Arcade-Modus ausweichen. Doch gerade im Simulations-Modus fällt die im Gegensatz zum Vorgänger erheblich verbesserte KI auf. So nutzen die gegnerischen Fahrzeuge nun gnadenlos die gesamte Fahrbahn und verlangen euch bei Überholmanövern das Letzte ab. Andererseits werdet ihr mit einem Blick in den grafisch hervorragend umgesetzten Rückspiegel sofort feststellen, dass die Konkurrenten jede noch so kleine Lücke nutzen, um sich nach vorne zu kämpfen. Unterstützt wird das realistische Spielgefühl durch die Tatsache, dass sich die anderen Fahrer auch gegenseitig bekämpfen und euch somit durch selbst verschuldete Ausfälle den einen oder anderen WM-Punkt schenken. Ob jedoch die Bugs, die in der Verkaufsversion des Vorgängers einigen Fans den Spielspaß ein wenig vermiesten, alle behoben worden sind, ließ sich anhand der noch sehr frühen Preview-Version nicht feststellen. Wir warten gespannt auf den finalen Test und eine erste spielbare Version der ebenfalls angekündigten PS2-Version. AB

„Zum ersten Mal macht sich ein Unterschied im Fahrverhalten zwischen Teamkollegen und Gegnern bemerkbar."

F1 World Grand Prix II



- Genre: **Formel 1-Simulation**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **Video Systems**

Ende August 2000

- Erster Eindruck
Fesselnder, aber leider nicht aktueller Nachfolger.



▲ Die Animationen sind eine Pracht. Besonders die Zweikämpfe sind sehenswert.



▲ Der ist wohl drin! Leider wirken die Spieler ein wenig "verwaschen".



▲ Brasilien präsentiert sich gewohnt kopfballstark.

▲ Wer hier von wem abgekupfert hat, lässt sich kaum mehr feststellen.



▲ Oops! Noch ist der Schiri aber trotz allem recht nachsichtig.



▲ Der war wohl etwas zu hoch angesetzt. Die Steuerung ist aber fabelhaft.



▲ Action im Strafraum. Insbesondere die KI der Verteidiger und Torhüter ist eine Klasse für sich.

International Superstar Soccer 2000

N64 Auch auf dem N64 wird die Saison des neuen Millenniums eingeläutet.



Auch wenn die EM verloren ist, ist noch lange nicht alles verloren. Zumindest nicht, wenn man Besitzer eines N64 ist. Denn mit dem in Kürze erscheinenden *International Superstar Soccer 2000* habt ihr nun die Möglichkeit, alles wieder geradezurücken und zumindest eure private Fußball-Ehre wieder herzustellen.

Wenn es eine Fußball-Serie gibt, die es erfolgreich geschafft hat, EAs Aushängeschild *FIFA* sowohl in Bezug auf die Verkaufszahlen als auch in spielerischer Hinsicht Konkurrenz zu machen, dann ist das Konami's *ISS*-Serie. Im Gegenteil. Nicht wenige Konsolenzocker sind sogar der festen Überzeugung, dass es sich bei *ISS* schlichtweg um das bessere Produkt handelt. Zwar musste bei Konami's virtueller Rasenkickerei von jeher auf eine Original-Lizenz verzichtet werden, doch gleichte *ISS* dieses Manko stets mit einem Übermaß an Spielbarkeit und perfekter Kontrolle aus.

Pünktlich zum neuen Jahrtausend erscheint nun in Bälde die 2000er Varainte von *International Superstar Soccer 2000* für das N64. Angesichts des in den Startlöchern stehenden Dolphin und der mittlerweile technisch deutlich besseren Konkurrenzkonsolen wird es sich dabei wohl auch um das letzte namhafte Fußball-Game für das N64 handeln. Dennoch hat auch diese Version das Zeug zum Klassiker. Angefangen bei den unzähligen Spielmodi die von Welt- und Europameisterschaften über einen Karriere-Modus, in dem man einen selbst kreierten Spieler bis an die Spitze bringen muss, bis hin zum Szenario-Mode, der euch legendäre Situationen vergangener Partien nacherleben lässt, ist an alles gedacht worden, was Zockerherzen höher schlagen lässt. Zwar kann das Game grafisch nicht mehr mit den neuesten Next-Gen-Games mithalten, nutzt aber mit Hilfe des Expansion-Paks die Möglichkeiten des N64 sehr gut aus. Insbesondere die Animationen sind butterweich und vermitteln zusammen mit der gewohnt guten Spielbarkeit eine phantastische Fußballatmosphäre. Und selbst bei einem hohen Spieleraufkommen macht sich kein Ruckeln bemerkbar. Sogar die englischsprachigen Kommentoren hören sich brillant an und kommentieren jeden Spielzug abwechlungsreich und gekonnt. Zwar sind einige Optionen offensichtlich noch nicht ganz fertiggestellt (so lässt sich beispielsweise ein laufendes Game nicht abbrechen), doch wenn diese bis zur finalen Version ebenfalls korrigiert werden, kommt mit *International Superstar Soccer 2000* für alle Freunde des Rasenschachs ein wahrer Plichtkauf zu. AB

„Alle N64-Fußballfans sollten ohne Bedenken zugreifen. Ein besseres Fußball-Game wird es nicht mehr geben!"

International Superstar Soccer 2000

N64

- Genre: **Fußball-Simulation**
- Hersteller: **Konami**
- Entwickler: **Konami**

3. Quartal 2000

- Erster Eindruck
  Zweifellos das beste Fußballgame fürs N64!

Echtes Online-Gaming mit Dreamcast



– bald keine Vision mehr?

Der erste Versuch mit dem putzigen Katz-und-Maus-Spiel hat geklappt. Jetzt plant Sega die nächsten Schritte.

C*huChu Rocket!* mit seinem phänomenalen Spielspaß schön und gut, aber die Spargrafik wirkt doch mehr als abtörnend, wenn wir mal zu den PC-Spielern schielen, die sich mit monumentalen Online-Abenteuern wie *Ultima Online, Everquest* oder den blitzschnellen 3D-Shootern übers Netz mit Leuten aus aller Welt vergnügen. Wird das auch in Bälde auf Dreamcast möglich sein? Der knackige Werbespruch "Bis zu sechs Millionen Spieler" Wirklichkeit? Wir haben unsere Agenten losgeschickt, um das Sega-Hauptquartier in Düsseldorf zu infiltrieren und das für euch herauszufinden!

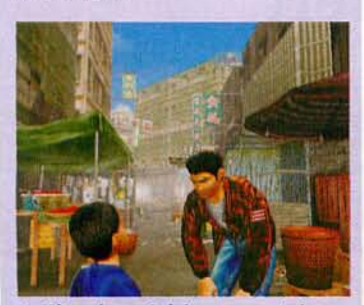
Dass es Sega mit der Online-Zukunft ihrer 128-Bit-Maschine wirklich ernst meint, zeigt die vor wenigen Wochen in Europa und den USA erfolgte Gründung neuer Online Interaktive Entertainment Companies, die in Japan schon Ende letzten Jahres in ähnlicher Form an den Start gegangen waren und dort Sega bereits die Früchte in Form von massig Online-tauglichen Games ernten lassen. Ein *Street Fighter*-Match Ryu gegen Ken übers Netz ist in Nippon schon lange keine Utopie mehr. Wird es aber auch bei uns möglich sein, im Konsolenbereich z.B. parallel zur Fußball-WM die angesetzten Spiele online nachzuzocken, indem elf Spieler aus allen Teilen eines Landes wie in Echt eine virtuelle Mannschaft stellen und übers Internet gegen ein ebenso zusammengewürfeltes Team des Konkurrenten antreten? Im Moment zwar noch ziemlich weit hergeholt, aber schauen wir uns Segas Pläne doch etwas genauer an. Durch die neuen Internet Divisions spielt Sega den Vorreiter in diesem für Konsolen gerade entstehenden und lukrativen neuen Markt, den man mit überzeugenden Übertragungsraten, einer geringen Latenz und gutem Service für sich gewinnen will. Sega's Ziel ist es, weltweit das erste High-Speed-Online-Konsolen-Netzwerk aufzubauen, das den Spielern 3D-Multiplayer-Games, Chats, Cheat-Codes, Turniere und andere Inhalte aus vielen weiteren Interessengebieten inklusive Musik, TV, Film, Sport und E-Commerce (also Einkaufen übers Netz) bietet. Mit welchen Partnern man diesbezüglich letztendlich zusammenarbeiten wird (im Gespräch ist u.a. RTL2), steht zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht fest. Wie lukrativ der Markt ist, zeigen folgende Zahlen: Erst 20 Prozent der DC-User haben sich bis jetzt in der Dreamarena registrieren lassen und ca. 3, 5 bis 4 Millionen Konsolen-Spieler in Deutschland besitzen keinen PC. Wenn die auf den DC-Zug aufspringen, rollt der Rubel für Sega. Laut Sega hätte man das Internet-Spielfeld mindestens 18 Monate für sich (siehe auch Interview), in denen man die Kunden in die Praxis des Online-Spielens einführen und als Marktführer dieses Segments deren Loyalität festigen will. Damit soll auch der betriebswirtschaftliche Lebenszyklus erstmals durchbrochen werden, der bisher stets ein ca. fünfjähriges Bestehen jeder neu gelaunchten Hardware vorsah. Es wurde also entwickelt und vermarktet, was ging, um eine installierte Basis zu bekommen, und nach Ablauf der Frist wiederholte sich alles. Kunden, Einzelhändler und auch Hersteller verlieren laut Sega in diesem Geschäft, weshalb man sich entschloss, sein System in Richtung Internet aufzurüsten. Die Marktforschung gibt den Igel-Erfindern dabei recht: Online-Gaming wird allen Prognosen zufolge in den nächsten Jahren explodieren. 22 Millionen Verbraucher im Alter von 18 Jahren und darüber geben als erste Aktivität im Internet das Spielen an, und die Vorhersage für 2002 lautet, dass 24 Prozent der Einkünfte aus dem Videospielemarkt auf reinem Online-Play basieren. Die Möglichkeiten dafür sind vielfältig: Der Konsument bezahlt dafür, auf Sega's Servern zu spielen oder lädt sich Spiele gegen Entgelt für einen bestimmten Zeitraum herunter ("Pay per

Play Online - die Spiele

Wie von Sega im Interview bereits angekündigt, will man sich zunächst auf einige wenige Titel konzentrieren, um (a) die Server nicht zu überlasten und (b) die Kosten in der Konsolen-Online-Pionierzeit nicht explodieren zu lassen. Deshalb werden die meisten der hier vorgestellten Games nicht voll, d.h. "so richtig" Online spielbar sein, sondern eher den Spielspaß mit kleinen Zusatz-Features abrunden. Welche das genau sein werden, das verraten wir euch jetzt im Detail.

Shenmue

Während noch immer nicht entschieden ist, ob man diesem monumentalen DC-Meilenstein eine deutsche Übersetzung zuteil werden lassen soll (wobei nicht mal der Kosten-, sondern eher der Zeitfaktor die gewichtige Rolle spielt) ist die Internet-Tauglichkeit schon beschlossene Sache. Nein, wir sprechen nicht über eine riesige virtuelle Welt, in der mit anderen gechattet werden kann, sondern lediglich über eine kleine Tauschbörse für die verschiedenen Items, die es im Spiel zu finden gibt.



▲ *Mit anderen Spielern zu quatschen wird in Shenmue ein Traum bleiben.*



◄ *Immerhin auf ein paar kleine Online-Tauschgeschäfte dürfen wir uns freuen.*

Shenmue
- Genre: **Action-Adventure**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Release: **Winter 2000**

MSR

Obwohl wir eigentlich der Meinung sind, dass dieser Racer schon längst überfällig ist (wir berichteten schon im März '99 erstmals davon), wird daran immer noch fieberhaft gearbeitet. Immerhin sollen auch einige interessante Internet-Features mit dabei sein. U.a. soll man mit dem Opel Speedster drei spezielle, nicht im eigentlichen Spiel enthaltene Strecken in London, Tokio und San Francisco in Angriff nehmen können, die besten Zeiten auf VM und dann auf der MSR-Homepage speicher können. Die zehn schnellsten Zeiten wird man auch als Ghost-Car-Daten downloaden und gegen selbige antreten können. Außerdem ist das Netz für das zentrale Element von MSR – Kudos-Punkte – die ideale Spielwiese zum Vergleichen, Staunen, Tauschen und Herunterladen. Diese Punkte bekommt man nicht nur durch Siege und schnelle Zeiten, sondern auch durch stylisches Auftreten mit Powerslides und einem Show-Off-Fahrstil, kann sie aber im Gegenzug durch Crashes, Dreher, unfaire Manöver und Autowechsel (Verkäufe) wieder verlieren.



▲ *Das Internet wird zum Tausch-Bazar für Kudos!*

▲ *Für stylisches Fahren wird man mit Extra-Boni belohnt.*

MSR
- Genre: **Rennspiel**
- Hersteller: **Bizarre Creations/ Sega**

Gepl. Release: **Winter 2000**

Virtual Athlete 2K

Begrabt gleich eure Träume, mit Franzosen, Engländern und Spaniern die 100 Meter um die Wette runter zu trommeln. Der Online-Support bei diesem mit Spannung erwarteten International Track & Field-Konkurrenten (Import-Test in der nächsten Ausgabe) fällt in die Kategorie "kleine Goodies" wie den Tausch von Trikots, Vergleich von Zeiten und Posten einer Bestenliste. Ob es so was wie "Ghost Runner" à la Ghost Cars bei Rennspielen zum Download geben wird, steht noch in den Sternen.



▲ *Mit seinen Zeiten und Weiten auf Platz eins im Netz zu stehn – cool.*



◄ *International Track & Field von Konami muss erstmal bezwungen werden.*

Virtual Athlete 2K
- Genre: **Sport-Mix**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Release: **Winter 2000**

Play"). Die meisten Games werden aber wohl nach wie vor im Handel gekauft, dann aber übers Netz gezockt. Wir dürfen jedenfalls gespannt sein, ob es Sega als erstem Hardware-Lieferanten, der auch als Service Provider auftritt, mit seinem mannigfaltigen Zukunftsangebot (Top-Videospiele, MP3-Player, Swatch Internet, DigiCam, Karaoke-Maschinem, ISDN-, LAN-Breitband-Modem und dem ebenfalls angekündigten DVD-Feature) plus dem Internet-Portal Dreamarena gelingen wird, aus dem derzeitigen Schatten von Sony und Nintendo's Pokémon-Wahn herauszutreten und endlich den Platz einzunehmen, den sie aufgrund der Masse von bis dato releasten, sagenhaft guten DC-Games schon längst verdient hätten. Die finanziellen Mittel dazu stehen jedenfall bereit – sprich es wird fleißig und mutig investiert. In Zahlen ausgedrückt heißt das bis zum Jahr 2005 satte 95 Millionen Euro. Damit soll die Zahl von derzeit 250.000 Abonnenten innerhalb eines Jahres verdreifacht werden, womit man schonmal das Ziel erreicht hätte, unter den ersten fünf Service-Providern in Europa zu sein. Da kann auch eine gehörige Portion gesundes Selbstbewusstsein nicht schaden, wenn man sich mit der Aussage "Die Zukunft der interaktiven Spiele heißt nicht PlayStation2, Dolphin oder Xbox, sondern Online" ein wenig aus dem Fenster lehnt. Während derzeit nur in 8-Bit-Optik Weltraum-Mäuse gerettet werden, darf man sich, der Sega-Vision folgend, in zwei bis drei Jahren im Online-Taxi wähnen und in *Crazy Taxi*-Qualität mit Freunden aus aller Welt zocken. Bis dahin ist's aber ein verdammt steiniger Weg und die Konkurrenz wird sich diesen lukrativen Markt sicher ebenfalls nicht entgehen lassen, wenn sie sehen, dass die Sega-Strategie zu funktionieren scheint. Denn noch immer gilt die These "Theorie schön und gut (die hat auch das 3DO und den Jaguar scheitern lassen), aber allein die Praxis zählt". *ChuChu Rocket!* verkraften die Sega-Server bestens, aber dabei handelte es sich ja auch nur um einen Test. Eines der großen Probleme des Online Gaming besteht darin, dass zu viele Leute sich in einen Server einloggen und dementsprechend die Prozesse und Informationen verlangsamt werden, die via Telefon-Linie zu eurem DC zurück gejagt werden. Was aber, wenn das genau dann passiert, wenn man sich im schönsten Schusswechsel eines Deathmatchs befindet? RK

Sega GT

Dieser ultimative Konkurrent für Sonys GT-Serie lässt für ein eigentlich leicht zu konvertierendes Rennspiel auch schon ziemlich lange auf sich warten (Import-Test in der VG 05/00), was eigentlich nur bedeuten kann, dass fleißig an Internet-Features gewerkelt wird, von denen wir nur vermuten können, dass es sich um ähnliche Kaliber wie beim oben erwähnten *MSR* handelt. Oder vielleicht doch ein echtes Online-Rennen gegen den Redakteur von der Konkurrenz, um ihm zu zeigen, was 'ne Harke ist?
Oh please Sega, lass es wahr werden!



▲ *Sega GT* braucht sich vor Sonys *GT (2000)* nicht zu verstecken – sowohl in Sachen Grafik wie auch Spielbarkeit.

Sega GT
- Genre: **Rennsimulation**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Release: **Winter 2000**



▲ Wir wollen Online Rennen fahren – come on, Sega!



▲ *Ghost-Cars runter laden? Bestzeiten? Spannung...*



▲ *Die sportliche Perfektion geht in die nächste Runde!*

NFL 2K1, NBA 2K1

NFL 2K1, NBA 2K1
- Genre: **Football/Basketball**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Erscheinungstermin: **TBA**

Wenn auch noch nicht mal der genaue Realese-*Tremin* dieser Updates eines der besten Sport-Duos seit Bestehen der Videospielgeschichte bekannt ist, ist doch zumindest eines schon klar: Beide werden voll online spielbar sein! Leider – und das ist die Fußangel – vorerst nur in den USA. So, wir wollen jetzt ein voll netztaugliches Fußballspiel: Wie wär's mit *Virtua Striker 2K1*, Sega?

Sega Extreme Sports

Über die Vorzüge dieses kultigen Mixes aus Drachenfliegen, Buggy-Fahren, Snowboarden, Bungee-Jumpen und Mountain-Biken informieren wir euch in dieser Ausgabe ausführlich in der Preview-Sektion. Sega verspricht auch für den Titel einige Online-Features, die aber noch nicht genauer spezifizierbar sind.

Sega Extreme Sports
- Genre: **Extremsport-Mix**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Release: **September 2000**

▲ Ein knackiges Zeitlimit fordert euch hier ganz schön.



▲ Surfen, Mountain-Biken, Gleitschirm-Fliegen, Buggy-Fahren und Bungee-Jumpen – genialer Sport-Mix mit Online-Support!

Indiziert

Und da sind wir wieder beim leidigen Thema. Alle Welt spricht über diesen legendären 3D-Shooter, nur in Deutschland sollen wir mit aufgesetzten Scheuklappen keine Kenntnis davon nehmen, wenn es nach der BPjS ginge. Aber ihr könnt euch sicher schon denken, um welches Spiel es sich hier handelt. Und das wird voll Internet-tauglich sein – zumindest in den USA. Wie bei fast allen First-Gen-Net-Games für DC hängt die mangelnde Zeit wie ein Damokles-Schwert über den Entwicklerköpfen und kann man nur darüber spekulieren, ob das bei *Perfect Dark* (N64) gecancelte Face-Mapping-Feature noch seinen Weg ins Spiel findet.

Indiziert
- Genre: **3D-Shooter**
- Hersteller: **id Software/ Raster Productions**

Gepl. Erscheinungstermin: **TBA 2001**

Jet Set Radio

Auch das von Daxus und dem Rest der Redaktion heiß geliebte freakige Sprayer-Game wird mit Internet-Support nach Deutschland kommen. Was genau das bedeutet, darüber schweigt sich Sega derzeit noch beharrlich aus, wenngleich uns auch für dieses Game echtes Online Play bei der gebotenen, hochklassigen Optik noch etwas utopisch erscheint. Demnächst mehr dazu in diesem Theater.



▲ Skate'n Spray – mehr dazu in unserem Import-Test diese Ausgabe.

Jet Set Radio
- Genre: **Skate'n Spray**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Release: **Winter 2000**



▶ *JSR* wird Onlien-Features haben – welche das sind, darüber schweigt sich Sega noch aus.

Phantasy Star Online

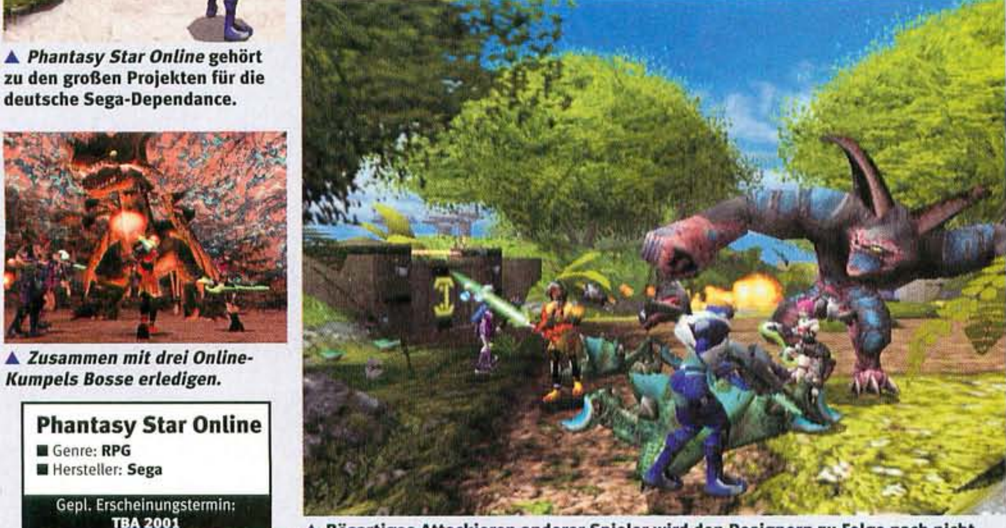
Das erste Konsolen-Online-RPG vom Sonic Team soll die *Final Fantasy-Dragon Quest-* und *Ultima Online-*Gilde mit vielen neuen Features das Fürchten lehren. Erstens muss man nicht mehr wie beim traditionellen Nippon-RPG stundenlang herumlaufen, bevor etwas passiert – das würde schließlich die Online-Fans in Japan, wo die Internet-Kosten weitaus höher sind als bei uns oder in den USA, schnell verschrecken. Man kann zwar auch alleine zocken, würde die Quests auch mit CPU-Companeros schaffen, bekäme dann aber nur den Bruchteil der Story mit, die sich mit echten Mitspielern ergibt. Die Party wird maximal vier Spieler gleichzeitig umfassen und PKs sind default-mäßig vom System verboten. *Phantasy Star Online* wird jedenfalls eine Schlüsselrolle für den Erfolg oder Misserfolg von Segas Online-Plänen zuteil. Aber wenn das Sonic Team dahinter steckt, kann eigentlich nix passieren, oder?



▲ ***Phantasy Star Online*** **gehört zu den großen Projekten für die deutsche Sega-Dependance.**



▲ ***Zusammen mit drei Online-Kumpels Bosse erledigen.***



▲ **Bösartiges Attackieren anderer Spieler wird den Designern zu Folge nach nicht möglich sein – die Erfahrung im PC-Sektor hat's gezeigt.**

Phantasy Star Online
- Genre: **RPG**
- Hersteller: **Sega**

Gepl. Erscheinungstermin: **TBA 2001**

Black & White

Wir hoffen immer noch, dass die von Peter Molyneux getroffene Aussage anlässlich unseres Besuchs in London weiter Bestand hat. Die mittlerweile weit nach hinten verschobene DC-Version soll mit Ausnahme einiger grafischer Features mit der PC-Variante identisch sein. Das würde dann ja auch die Internet-Abteilung betreffen, von der jetzt Folgendes bekannt wurde. Es wird zwei verschiedene Online-Games geben: Zum einen könnt ihr euch analog zum Single Player euer Monster gegen von anderen Spielern gesteuerte Kreaturen antreten lassen. Zum anderen sollen Daten wie das aktuelle Wetter aus dem Netz den Weg ins Spiel finden, und es kann mit anderen Zockern gechattet werden.



▲ **Hoffentlich hält Molyneux Wort und das DC hat alle Features der PC-Version.**



▲ **Als Herrscher über ein Volk werdet ihr erst Ende 2001 antreten können.**

▶ **Je fieser ihr seid, desto mehr wird das Gesicht eurer Kreatur zur Fratze.**





Black & White
- Genre: **RPG/Strategie**
- Hersteller: **Lionhead Studios**

Gepl. Erscheinungstermin: **Winter 2001**

Online-Gaming - die Anfänge

Online-Spiele in ihrer Frühphase gab es schon, bevor die meisten von euch wahrscheinlich gezockt haben, genauer gesagt Ende der 70er Jahre mit den sogenannten MUDs (Multi User Dungeons), in denen man sich mit einem primitiven, buchstabenorientierten Grafik-Interface mit Befehlen wie "Look", "South" etc. durch textbasierte Verliese kämpfte. Und das oft in simplen Mailboxen. Mit dem im Jahre '93 erschienenen 3D-Shooter von id Software, der seit jeher der Bundesprüfstelle die Haare zu Berge stehen ließ und dem wenig später veröffentlichten *Descent* bekamen die Netzwerkspiele einen ungeheuren Popularitätsschub verpasst, obwohl zu Beginn noch für teures Geld mit einer Modem-zu-Modem-Verbindung gezockt wurde, bis der wesentlich günstigere Internet-Ortstarif für Entlastung im Geldbeutel der PC-Jungs sorgte.



◀ **Einer der größten Online-Flops: das Space-Strategie-Game *Mankind* von Vibes, das trotz Re-Releases nicht besser wurde.**

▶ ***The Realm* von Sierra, ein grafisches MUD.**

Und was macht Sony?

Die Entscheidung, die PS2 in der allgemeinen Online-Aufbruchstimmung ohne Modem auszuliefern, mutet schon seltsam an. Man argumentiert aus der PlayStation-Zentrale dahin gehend, das Internet würde derzeit eine für die PS2 zu schlechte Performance bieten und begnügt sich mit der "Abwarten und Tee trinken-Philosophie". Ziel ist eine Breitband-Internet-Verbindung, die zehnmal schneller ist, als das 56K-Modem des DC und die es zudem erlaubt, ständig Online zu sein (sozusagen eine Standleitung) und nebenbei auch noch telefonieren und faxen zu können und das alles für eine zu erwartende Gebühr von lediglich 100 Mark im Monat. Auf diese Technik fokussiert auch das PlayOnline-System von Squaresoft, das u.a. ~~beim ersten reinen~~ Online-*Final Fantasy* mit der Nr. 11 auf der PS2 (und PC) zum Einsatz kommen wird. Wie in *Everquest* soll der Spieler im Multi-Player-RPG-Stil mit seiner Party durch die Lande ziehen und Fantasy-Welten unsicher machen. Während er das tut, können gleichzeitig E-Mails empfangen und gesendet, Comics oder Ähnliches downgeloadet und Items getauscht werden. Auch ein Fußball-Titel ist in von Square geplant, womit wir unserer eingangs erwähnten Fantasy mit der virtuellen deutschen Elf schon ein wenig näher gekommen sind. Was das Zocken mit Kumpels dem Internet aber noch voraus hat, ist mit Sicherheit der dämliche und frustrierte Gesichtsausdruck, den der Kumpel macht, wenn man ihn zum x-ten Mal bei *Virtua Tennis* düpiert hat. Doch die stetig verbesserte Übertragungsrate des Netzes wird bald zumindest Sprache in einwandfreier Qualität durch die Server schießen – vielleicht kommt das via Webcam live gesendete Bild bald noch hinzu – nichts ist cooler, im Eifer des Gefechts in Echtzeit Orders zu geben (anstatt sie zu tippen) oder dem Kontrahenten/Partner Beschimpfungen an den Kopf zu werfen. Sega wird beim Hi-Speed-Rennen übrigens auch nicht hinten anstehen – die Breitband-Technologie steht bei den Sonic-Erfindern ebenfalls bereits in den Startlöchern.

Online-Gaming - der PC-Sektor

Wie süchtig Online-Spiele machen können, zeigt sich sogar bei uns im Verlag: Die beiden Rollenspiel-Hits *Ultima Online* von EA und *Everquest* von Sony Interactive legten bisweilen ganze Redaktionsteile lahm. Worin beruht die Faszination? Man spielt bei *Ultima Online* z.B. auf weltweit 24 Servern und braucht seinen PC nicht maximal aufzurüsten, da die relativ simple Grafik-Engine auch auf einfacher gestrickten Kisten läuft. Der besondere Reiz liegt in der Verbrüderung mit anderen gegen sogenannte PKs (Player Killer – also Leute, die es sich zum Ziel gemacht haben, statt Monster andere Spieler zu eliminieren) und natürlich im gemeinsamen Monsterschlachten und Aufleveln. Im Frühjahr '99 erschien dann besagtes *Everquest*, das richtige und für Online-Verhältnisse exzellente 3D-Grafik bot und schnell zum meistbesuchten Netz-Game avancierte. Als Motivation dienen das unkomplizierte Kampfsystem und die belohnenden Level-Ups dieser Mittelalter-Simulation. Darüber hinaus schränkte man das Killen von Mitspielern drastisch ein, da auf normalen Servern der Kampf Spieler gegen Spieler gar nur unter bestimmten Voraussetzungen möglich ist. Wie langweilig – alles Warmduscher unter den PC-Freaks, oder wie? Ganz nach dem Motto, immer schön der Beste sein, aber bitte ja nicht angreifen. Sollte man in Videospielen auch einführen: z.B. in *Soul Calibur* – Zurückschlagen verboten, prügeln darf nur ich, hehe. Dass es Microsoft natürlich nicht passt, die Konkurrenz auf dem Siegertreppchen stehen zu sehen, ist klar. Zum Angriff geblasen wird derzeit mit dem Fantasy-Adventure *Asheron's Call* (die Spieler bekommen u.a. von den Designern allmonatlich eine Aufgabe gestellt,



▲ ***Ultima Online* und *Everquest* beherrschen den Online-Sektor auf dem PC.**

die bei Lösung eine saftige Belohnung garantiert) und der Weltraumoper *Allegiance*, in der sich pro Server bis zu 420 Spieler in bis zu sechs Teams/Gruppierungen bekämpfen – da geht ohne die ordentliche Rollenverteilung so gut wie nichts. Aber auch Single-Player haben mit der 3D-Shooter-Gilde um *Half-Life* (siehe News), *Unreals Tournament* und dem bösen id-Spiel ihren Spaß bei den Spielmodi "Last man Standing", "Assault" oder "Domination". Aber auch beim Klassiker *Diablo*, der gerade den Mega-Launch des zweiten Teils hinter sich hat, soll nicht verschwiegen werden. Mit einer internationalen Truppe aus Helden stürzt man sich in isometrischer Perspektive in monsterverseuchte Dungeons, warnt sich gegenseitig vor Gefahren und Pks, tauscht und schenkt sich Ausrüstungsgegenstände. *Diablo* war wohl auch der Grund, warum wir Tet seinerzeit an Square verloren haben – hat er doch die entscheidende Person in seiner Party gehabt...



◀ **Wollt ihr mit den Katzen und Mäusen ins All – dann macht mit und gewinnt ein Astronauten-Training in den USA!**

ChuChu Rocket! Europa Competition

Bis zum 29. Juli hatten Dreamcast-Besitzer die Möglichkeit, sich für den europaweiten *ChuChu Rocket!*-Wettbewerb zu qualifizieren, der mit dicken Anzeigenkampagnen in Fachmagazinen und sogar Boulevard-Blättern (habt ihr die farbige Viertelseite "Voulez-Vous Chu Chu avec Moi?" in der Bild-Zeitung gelesen?) gepusht wird. Die Leute, die zum Stichtag die besten Ergebnisse des Katz- und-Maus-Spiels in der Dreamarena registriert vorweisen konnten, treten zum nationalen Finale am 26. und 27. August und ermitteln den deutschen Champion. Der misst sich dann im September im Millenium Dome in London mit der Konkurrenz aus England, Frankreich und Spanien und spielt um legendäre Hauptpreise wie ein Astronauten-Training in den USA oder exklusives *ChuChu Rocket!*-Merchandise. Wir halten euch über die Ergebnisse der Competition auf den Laufenden.

Die Spätstarter tüfteln im stillen Kämmerlein

Die Xbox wird genauso wie die PS2 optional eine Internet-Verbindung anbieten und der GameBoy Advance soll mittels Handy-Verbindung Online gehen. Wenn er auch noch Dolphin-kompatibel wäre, stünden Nintendo somit alle Möglichkeiten offen. Mit den zusätzlichen Festplatten für Xbox/PS2 können Konsolen-Spieler bald die vielen Vorteile genießen, die im PC-Bereich schon längst gang und gäbe sind: Extra-Level, Mods und Patches für die Games. Andererseits wäre die Konsolenwelt dann auch der weit verbreiteten PC-Praxis ausgeliefert, unfertige Versionen auszuliefern, die erst nach dem Beta-Test durch den Käufer mit dem finalen Polish versehen werden. Und überhaupt: Würde EA denn weiter existieren können, wenn aktuelle Saison-Daten für alle Sportarten einfach heruntergeladen werden können? Immerhin fiele dann die Goldgrube der billigen alljährlichen Updates weg...



▲ Bis jetzt darf nur in Japan der Nachbar übers Netz windelweich abserviert werden – USA und wir hängen hinten nach.

Die US-Situation

In den Staaten sieht's derzeit in Sachen Online noch nicht viel besser aus als bei uns, wenn man sich mal das Beispiel Capcom zu Gemüte führt. Im Gegensatz zum Vorreiter Japan wird *Power Stone 2* Ende August ohne Internet-Duellmöglichkeit ausgeliefert, was für das im Oktober angedachte *Street Fighter III 3rd Strike* (siehe Import-Test) zwar noch nicht dementiert wurde, aber mit hoher Wahrscheinlichkeit auch ins Wasser fällt. Duelle in feinster gezeichneter Animationsoptik wird's also bis auf Weiteres nur in Nippon geben, wo alte Games ohne Internet-Support mit dem nachträglich Eingebauten sogar nochmal veröffentlicht werden (Re-Releases).

Online-Preise

Damit der neue Internet-Spaß nicht zu sehr auf den Geldbeutel schlägt, bietet Sega Deutschland bekanntermaßen in Zusammenarbeit mit Viag Intercom folgende günstigen Tarife: Läppische drei Pfennig pro Minute in der Zeit von 18 Uhr bis 8 Uhr, an Werktagen und am Wochenende plus Feiertagen ganztätig. In der restlichen Zeit kostet's auch nur sechs Pfennig. Abgerechnet wird im Benutzer-freundlichen Sekundentakt, und das alles ohne Zugangsgebühren und monatliche Fixkosten.

Sega-Games auf Handy

Im Zuge der Ausweitung ihres Einflusses gab Sega unlängst auf der Java One 2000 Conference in San Francisco bekannt, eine strategische Allianz mit Motorola, einem der führenden Mobilfunk-Anbieter eingegangen zu sein, um Entertainment Software auf Handys, Pagern und PDAs anbieten zu können. Die neue J2ME-Java-Plattform eignet sich bestens für mobile Geräte aller Art, und da es sich um einen Standard handelt, auch für Third Parties. Mal sehen, auf was genau wir uns da in Zukunft unterwegs freuen können! Geplant sind u.a. Blackjack, Borkov, Columns, Golf, Sonic Logic, Sonic Heads On, Sonic's Bomb Squad und Sonic J. Ob das mit dem Einwählen und der Übetragung dann auch alles so klappt, wie man sich's vorstellt und überhaupt: Viele sehen in den WAP-Handys ja nur einen Übergang im Hinblick auf UMTS-Niveau.



Interview mit Tina Sakowsky, PR-Manager Sega Deutschland



VIDEO GAMES: Wann geht denn die schöne neue Online-Welt nun richtig los, bzw. anders gefragt: Warum erscheinnen in Deutschland laufend Spiele (z.B. die ganzen Capcom-Titel wie *Marvel vs. Capcom 2* oder *Street Fighter III 3rd Strike* von Virgin) ohne Online-Unterstützung, die in Japan bereits voll Online-tauglich sind?

Tina Sakowsky: Ein Spiel Online-tauglich zu machen ist sowohl vom zeitlichen als auch vom finanziellen Aufwand sehr kostspielig. Man kann die Technik nicht einfach von den japanischen Servern übernehmen. Wir werden uns deshalb zunächst auf zwei bis drei Titel konzentrieren und hoffen, die richtige Wahl getroffen zu haben.

VG: Wird es wie in Japan Re-Releases von Spielen mit neu implementierter Online-Funktion geben?

Tina: Wenn alles so läuft, wie wir uns das vorstellen, kann man sicher über den ein oder anderen interessanten Titel reden. Genaueres wollen wir aber dazu zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

VG: Sega gibt vor, ca. 18 Monate lang das Internet-Spielfeld im Konsolenbereich ganz für sich alleine zu haben. Aber Sony hat auf der E3 ja auch schon seine Multimedia-Visionen plakativ kund getan...

Tina: Die PlayStation2 wird in Deutschland im Oktober im günstigsten Fall – und das wäre schon ein Kampfpreis – DM 699,- kosten, und das ohne Modem, sprich ohne Netz-Verbindung. Die kann zwar noch nachgerüstet werden, aber diese Unentschlossenheit zeigt doch, dass Sony nicht voll hinter der Online-Idee steckt. Außerdem kann man dann nicht einfach kurz zusehen, wie die anderen (sprich wir) das machen und von heute auf morgen ein ähnliches System aufbauen. Da steckt viel Arbeit und Zeit dahinter – deshalb unser Vorsprung.

VG: Um im Online-Bereich bei den berüchtigten, bösen 3D-Shootern gegen die erfahrenen PC-Spieler bestehen zu können, braucht man eine Maus. Noch auf der E3 wurde selbst von Sega USA dementiert, dass dieses Gerät außerhalb Japans erscheinen soll?

Tina: Die Maus, die in Japan zusammen mit der DC-Version des Arcade-Hits *Out Trigger* ausgeliefert wird, kommt definitiv auch nach Deutschland, und zwar voraussichtlich im September. Über das Design und an der Farbe wird derzeit noch getüftelt. Sie wird jedoch anders aussehen.

VG: Wie kann es eigentlich sein, dass in Japan trotz des ganzen Online-Booms sich DC im Vergleich zur PS2 derzeit nur im lächerlichen Verhältnis 1:10 verkauft?

Tina: Tja, wir müssen zugeben, dass Japan derzeit ein Problem-Markt für uns ist und deshalb auch schon ein Führungswechsel an der Spitze stattgefunden hat. Man muss sich aber auch die dazu gehörigen Software Sales ansehen und da sieht es schon wieder etwas positiver für uns aus, sprich die Japaner kaufen die PS2 wohl vor allen Dingen wegen des DVD-Features und lassen die Spiele links liegen, was der boomende DVD-Markt dort klar zeigt.

VG: Wir danken für das Gespräch.





Skate or Die!

Mit dem Joypad kann jeder die tollsten Stunts hinlegen.

▼ Action pur: In der Half-Pipe zeigten die Skate-Akrobaten ihr Können.

▼ Immer schön das Board im Griff behalten.

▼ Der 23jährige Bob Burnquist aus Brasilien konnte den Vert-Event für sich entscheiden.

▼ Schwindelerregende Höhen: Wer sich so hoch hinaus traut, braucht stahlharte Nerven.

▼ Trotz des schillernden Outfits reichte es leider nicht für die vorderen Plätze.

▼ Neben den Tricks legte die Jury besonderen Wert auf die korrekte Haltung.

Um mit dem Joypad die tollsten Skater-Tricks hinzulegen, gehört wirklich nicht viel. In Games wie *Grind Session*, *Street Sk8er* und natürlich *Tony Hawk's* reichen meist schon einige geschickte Button-Kombinationen, um aberwitzige Kunststücke aufs Parkett zu legen. Wir wollten jedoch mal wissen, wie es eigentlich aussieht, wenn die echten Profis, zumal jene zum Teil schon für diverse Games Pate *standen*, ihr Können unter Beweis stellen.

Zu diesem Zwecke folgten wir ohne zu zögern der freundlichen Einladung aus dem Hause Sony, das in enger Zusammenarbeit mit dem Musikkanal MTV als einer der Hauptsponsoren des seit 19 Jahren alljährlich stattfindenden "Globe Shoes World Championship Skateboard WM" fungiert. Über 150 Profi-Skater aus aller Welt hatten ihren Weg in die Dortmunder Westfalenhalle gefunden. Die Veranstaltung, die noch bis 1998 in Münster stattfand, gilt zu Recht als das "Wimbledon der Skater" und ist der älteste und größte Event dieser Art mit einer durchschnittlichen Zuschauerzahl von mehr als 25.000. Unvergessen ist in diesem Zusammenhang der Name Anthony Frank Hawk, vielen besser bekannt als Tony Hawk, der viermal den Half-Pipe-Event gewann (1989, 91, 93, 98), wobei er 91 sogar zusätzlich den Sieg im Street-Event für sich verbuchen konnte und durch seine immense Popularität einen maßgeblichen Teil zum Ruhm der Veranstaltung beigetragen hat.

Der Löwenanteil der Fahrer stammte erwartungsgemäß aus den USA, doch auch viele Brasilianer, Australier, Argentinier und natürlich auch deutsche Rollbrett-Profis waren am Start. Ein Exot aus dem nicht gerade als Skaternation bekannten Island rundete die bunte und glänzend gelaunte Mischung ab. Der enorme Andrang professioneller Fahrer




▼ Die richtigen Schuhe sind extrem wichtig.

▼ Sturz ins Ungewisse!

▼ Erst auf der Unterseite der Boards können die Skater ihre Kreativität ausleben. Und natürlich auf der Strecke...

▲ Wenn man sich diese Position ansieht ist es verständlich, weshalb Helme bei der Veranstaltung Pflicht waren.

▼ Gerade während der Trainigssessions gelangen oft die besten Tricks.

▼ Dieser Bursche hat Grund zum jubeln. Eric Koston (25) aus den USA gewann den Street-Event und ist DM 20.000 reicher.

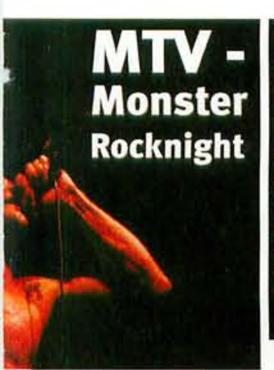
▼ Im Rampenlicht: Das Interesse der massenhaft anwesenden Presse war gigantisch.

▼ Oops! Gleich tut's weh. Selbst wenn man das Board unter den Füßen verliert, sollte man nicht den Kopf hängen lassen.

lag wohl neben dem mit einem Sieg verbundenen Sponsoren-Ruhm nicht zuletzt an den mit bis zu DM 20.000 dotierten Preisgeldern in den Kategorien Streetstyle und Half-Pipe. Um auch wirklich die Besten der Besten herauszufiltern, hatte die aus ehemaligen Profifahrern und Fachredakteuren zusammengesetzte Jury einiges zu tun. In nicht weniger als sechs Qualifikationsrunden für das Street-Skating und zwei Läufen in der Half-Pipe wurden die Finalisten, die sich schließlich am Sonntag ultimativ beweisen mussten, ermittelt. Einzug ins Finale hielten letztendlich 20 Street-Skater, die nun unter den Augen der aufgeheizten Zuschauermassen in zwei Läufen à 60 Sekunden ihr Bestes geben mussten. Dass dabei nur der bessere der beiden Läufe gewertet wurde, veranlasste so manchen Profi dazu, besonders viel zu riskieren. Ähnlich sah es bei den zehn Half-Pipe-Finalisten aus, die spätestens bei ihrem zweiten 45-Sekunden Lauf wirklich alles gaben. Dank der vorgeschriebenen Sicherheitsausrüstung und der vom erfahrenen Rampen-Profi Dave Duncan perfekt designten Kurse blieben ernsthafte Verletzungen trotz spektakulärer Stürze zum Glück aber aus.

Überhaupt war die gesamte Veranstaltung von einer erfreulichen Friedfertigkeit geprägt, was nicht zuletzt auf einen verstärkten Einsatz von Sicherheitskräften und das konsequent durchgesetzte Alkoholverbot zurückzuführen ist (irgendwie schon schade...). Es ist jedoch verständlich, dass die Veranstalter sich dazu gezwungen sahen, etwas rigoroser durchzugreifen, stand doch die Austragung des diesjährigen Events nach massiven Ausschreitungen der Fans im letzten Jahr bereits kurz vor dem Aus. Falls euch also eure Skating-Games oder dieser Artikel Lust auf mehr gemacht haben, können wir einen Besuch dieses Mega-Events nur empfehlen. AB

MTV - Monster Rocknight



Die Entscheidung fiel nicht leicht. Zeitgleich mit den Qualifikationsläufen ließen es Bands wie Rapper Ferris MC, die Indy-Combo *A*, die Henry Rollins Band um Ex-Black Flag Sänger Rollins und natürlich Motörhead auf der MTV-Party krachen.

Fotos: Wild Side Pictures

VIDEO GAMES

100% Test

Games auf dem Prüfstand



PARASITE EVE II

VG-Crew



Jan (aka Gecko)
Toll – wie einseitig kann man denn sein? Schaut mal seine Lieblingsspiele diesen Monat an: Ständig fluchte und jubelte er rum, war nicht vom DC wegzubekommen und verlor trotzdem fast alle Einzel gegen Bronco...

SPIELT ZUR ZEIT
■ Virtua Tennis, DC ■ Virtua Tennis, DC
■ Virtua Tennis, DC

e-mail jan.binsmaier@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)
Er ist halt kein Mannschaftsspieler – zumindest nicht im Tennis. Im Einzel hui, im Doppel pfui; da schlug ihn Gecko reihenweise. Und was meinte er dazu? "Das ist nur dieser &%$-Computerspieler!" Pah!

SPIELT ZUR ZEIT
■ Chase the Express, PS ■ Virtua Tennis, DC
■ X-Men: Mutant Academy, PS

e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)
So eine Nase! Nachdem er *Final Fantasy IX* gespielt hatte, wollte er uns erzählen, dass das Game in Tirol spielt und hauptsächlich von Bergziegen handelt. Ha – haben wir natürlich gleich durchschaut! Wir sind gut! :)

SPIELT ZUR ZEIT
■ Legend of Mana, PS ■ Parasite Eve II, PS
■ Jet Set Radio, DC

e-mail christian.daxer@future-verlag.de



Axel (aka Äxl)
Äxl hatte diesen Monat diabolische Freude am Deathmatch – schließlich konnte er genüsslich über Kosta lästern. Und das hat er kräftig gemacht... Armer Kosta – dafür weiß er jetzt endgültig, mit wem er da arbeitet...

SPIELT ZUR ZEIT
■ Hidden & Dangerous, DC ■ MoHo, PS
■ NHL 2K, DC

e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Sönke (aka Sanka)
Sanka war auf der Loveparade – und suchte den Pokémon-Wagen! Äxl hatte ihn verarscht und Sanka glaubte es. Auf der Suche nach dem Wagen irrte er rum und kam prompt einen Tag zu spät in die Redaktion. Hehe!

SPIELT ZUR ZEIT
■ Heroes of Might and Magic, GBC ■ Virtua Tennis, DC
■ Crystalis, GBC

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de

VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

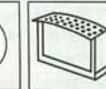
1	TOCA WTC	PlayStation	92%
2	NHL 2K	Dreamcast	90%
3	Rayman 2	PlayStation	84%
4	Virtua Tennis	Dreamcast	84%
5	Wacky Races	Dreamcast	83%
6	MoHo	PlayStation	83%
7	Chase the Express	PlayStation	82%
8	Parasite Eve II	PlayStation	81%
9	Terracon	PlayStation	80%
10	VIB Ribbon	PlayStation	79%

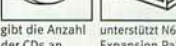
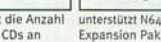


Zeichenerklärung



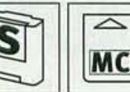




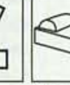



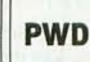
VP – unterstützt DC-Vibration Pack
RP – unterstützt N64-Rumble Pak
DS – unterstützt PS-Dual Shock
unterstützt Analogstick(s)
unterstützt Lenkräder
3D – unterstützt 3D-Sound
Internet-fähiges Spiel
GD – gibt die Anzahl der GDs an
CD – gibt die Anzahl der CDs an
unterstützt N64-Expansion Pak







Batterie-Save (Game Boy)
S – speichert auf Modul
S – speichert auf Conroller Pak
MC – speichert auf Memory Card
X – unterstützt DC-Tastatur
unterstützt DC-VGA-Box
unterstützt DC-Visual Memory
unterstützt Multi-Tap
unterstützt GB-Drucker
PWD – speichert über Passwort




deutsche Texte im Spiel
Sprachausgabe in Deutsch
englische Texte im Spiel
Sprachausgabe in Englisch
japanische Texte im Spiel
Sprachausgabe in Japanisch
Anzahl der Spieler
Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich
Maus-Unterstützung

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



Parasite Eve II

Sie ist wieder hier.

Shortcut

- hoher Replay-Value dank zahlreicher Boni und zwei Endings
- traumhafte Renderings
- viele Waffen und Upgrades
- gute Story (hängt aber vom Geschmack ab)
- es gibt 'ne Gunblade (yeah!)
- zu wenige Locations
- etwas mehr RPG-Elemente hätten's schon sein dürfen
- keine Sprachausgabe
- ab und zu schwache Dialoge
- etwas zu kurz

Und ES ist auch wieder da. ES sind in diesem Falle unsere Mitochondrien (siehe Kasten), die schon im ersten Teil halb Manhattan verwüsteten. Damals konnte N.Y.P.D.-Officer Aya Brea in einer gigantischen Schlacht das Schlimmste verhindern, indem sie in der finalen Konfrontation ihre Schwester und deren Kind tötete. Danach war Ruhe – die Ruhe vor dem Sturm...

In den drei nun vergangenen Jahren waren nur noch vereinzelt Vorfälle mit durchgeknallten Mitochondrien-Wesen zu beobachten, doch in letzter Zeit häufen sich die Übergriffe wieder – irgendetwas braut sich zusammen. Aya arbeitet inzwischen nicht mehr als Polizistin in Manhattan, sondern zog nach L.A., wo sie als NMC-Jägerin (Neo Mitochondria Creatures) für eine geheime Organisation tätig ist. Als dann plötzlich wieder Unmengen dieser Kreaturen auftauchen und den Akropolis Tower in Schutt und Asche legen (und ein komplettes SWAT-Team niederschnetzeln), ist Aya wieder gefordert, und ihr Auftrag ist es, den Ursprung allen Übels zu finden und zu vernichten. Von der Story wollen wir euch dabei nicht viel verraten, da vor allem die vielen Aha-Erlebnisse und das langsame Aufdecken der Hintergründe viel vom Spielspaß ausmachen. Dazu nur so viel: Diesmal scheinen die Mitochondrien nicht von sich selbst aus zu rebellieren, sondern werden wohl von irgend jemandem gezüchtet, der eine neue "Überrasse" schaffen will. Doch halt! Schon zu viel erzählt! Auch wenn sich der Plot nun recht vorhersehbar und abgedroschen anhören mag – seid sicher, es gibt genügend Überraschungsmomente und Wendungen (vor allem für Kenner des Vorgängers).



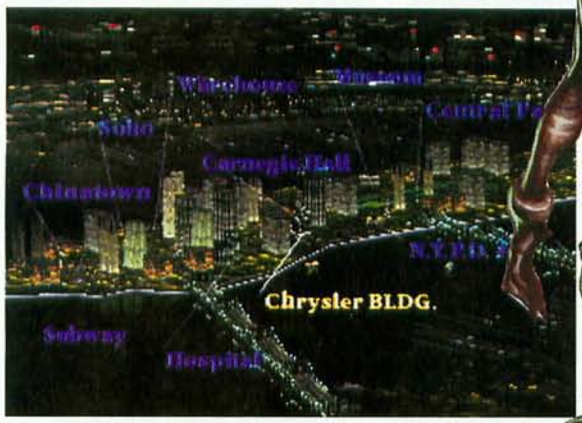
▲ **Man beachte die Einblendung rechts oben: Durch ein neues Gimmick sind wir immer im Bilde, über wieviele HPs der anvisierte Gegner noch verfügt.**

Parasite Eve

■ Von vielen wegen den mangelnden Interaktionsmöglichkeiten als eher durchschnittlicher Versuch, das Survival-Horror-Genre mit RPG-Elementen zu versetzen, unterschätzt – bei uns aufgrund des hohen Brutalitätsfaktors (es gehen mal so nebenbei 1237 Menschen drauf – unserer Meinung nach allerdings nicht überaus grausam) nie erschienen. *Parasite Eve* trägt den Namen "Cinematic RPG" zu Recht, vereint es doch eine überaus fesselnde Storyline mit einem äußerst durchdachten Kampf-, Magie- und Item-/Waffen-System, sowie dem auch im Sequel nicht zu verachtenden Replay-Value – und das alles gewürzt mit schönen Render-Locations und atemberaubenden FMVs. Selten hat es solchen Spaß gemacht, seinen Charakter zu hegen und aufzubauen. Wer noch die Möglichkeit hat, sollte bei diesem Import unbedingt zuschlagen.









▲ Sind sie nicht ein cooles Team? Steuern könnt ihr allerdings immer nur Aya.



◀ Nach jedem Kampf erhaltet ihr neben den BP und EXP einen geringen Teil eurer MP und, sofern ihr das richtige Equipment habt, eurer HP zurück.

◀ Wie in *RE* könnt ihr in *PE II* nicht mehr benötigte Items in solchen Kisten verstauen (bloß nie etwas wegwerfen – bringen am Ende Bonus!), die aber nicht untereinander gelinkt sind. Verstaut ihr etwas im Kofferraum, ist es im Hotelschrank nicht anwählbar.

▲ Praktisches Feature der Auto-Map: Mit Druck auf die Dreiecks-Taste erhaltet ihr einen kleinen Hint, was als Nächstes zu tun ist.

Resident Eve

Um dieses Vorhaben zu vereiteln, bewegt ihr euch wie gewohnt wieder im *Resident Evil*-Style durch vorgerenderte Locations, deren Qualität nun wirklich das Letzte aus der alten Kiste heraushollt. Zwar müssen wir, wie vor langer Zeit behauptet, auf scrollende Szenarios verzichten (außer einmal im "Vorspann") und bewegen uns immer noch bildweise mit verschiedenen, teils spektakulären Kameraperspektiven durch Städte, Abwasserkanäle und Häuser, dafür ist die Qualität einiger Renderings absolut atemberaubend. Aya spiegelt sich im blankpolierten Boden sowie in Fensterscheiben (nur der Schatten ist wieder mal ein simpler schwarzer Fleck), Wasser plätschert in einem Brunnen und Feuer lodert auf verbrannten Autos. Doch auch die ruhigen Bilder, wo sich nichts bewegt, begeistern durch extremen Detail-Reichtum und verspielten Environments. Zwischendurch gibt's immer wieder leckere FMVs, deren Qualität kaum noch zu toppen ist. In diese bombastische Präsentation fügt sich die Soundkulisse – fast schon selbstverständlich – perfekt ein: spärlich eingesetzte Düster-Sounds und Gänsehaut erzeugende Effekte sorgen für die nötige Gruselstimmung. Nur die fehlende Sprachausgabe sorgt für einigen Missmut – diesem cineastischen Spiel hätten professionelle (!) Sprecher ausgesprochen gut zu Gesicht





▲ Das Gitterraster kommt jetzt nur noch bei Zaubersprüchen zum Einsatz.

Replay Value

■ Wie schon im Vorgänger basiert das Spielprinzip von *Parasite Eve II* darauf, dass man es öfter durchspielen muss – und auch gerne tut. Dabei sind nicht mal die zwei verschiedenen Endsequenzen (und leicht verschiedenen Lösungswege) gemeint, sondern die freischaltbaren Alternativ-Spielmodi wie der Replay-Mode (ja, klar!), der Bounty-Mode, wo ihr neben dem normalen Spiel noch auf Golem-Jagd geht, der Supportless- sowie der Deadly-Mode (wie zu erwarten: höllisch schwer!). Und dann sind da ja noch die ganzen neuen Waffen, Items und Rüstungen, die ihr aufgrund der Punkte (BP und EXP) des vorherigen Spieles erhaltet. Ach ja, fast hätten wir's vergessen: Die Jagd nach den hundert Prozent (alle Feinde in einem Spiel töten) sowie solche Kleinigkeiten, wie die Jukebox, die beim zweiten Durchspielen plötzlich einige Stückchen spielt (ob der Einhänder-Flipper auch irgendwann mal spielbar ist, wissen wir leider noch nicht), sind ja auch noch ganz witzig. Also Leute, es gibt viel zu tun!





▲ Im Bounty Mode warten deutlich mehr Golems auf euch.





▲ Im Replay Mode erhaltet ihr zahlreiche neue Waffen.





▲ Mitochondrien machen's möglich: Aya sieht jünger aus denn je...

Dreck, blöder!

■ Da gibt es doch glatt im Laborkomplex eine riesige Waffenkammer, in der ihr euch zwar nicht nach Belieben mit neuen Schießprügeln eindecken könnt, die aber feinste Munition in unendlicher Menge bietet. Doch was soll das? Die Tür ist mit einem ID-Card-Schloss gesichert, und ihr habt die Karte gerade nicht bei der Hand? Tja – Pech gehabt. Diese unscheinbare Black Card findet ihr nämlich ganz zu Beginn des Spiels im Akropolis Tower – gut versteckt versteht sich. Achtet also spätestens beim zweiten Durchspielen darauf, dieses wichtige Item nicht zu vergessen, da ihr euch so viele, in *PE II* extrem wichtige, BP spart, wenn ihr nicht andauernd neue Munition kaufen müsst.









▲ Aya wird immer wieder von solchen Visionen geplagt. Was da wohl dahinter steckt?

FMVs in Perfektion:

■ Die Qualität der FMVs konnte im Gegensatz zum Vorgänger noch einmal um ein ganzes Eck verbessert werden. Ob nun Mutationen (rechte Seite) oder die hier abgebildete Dusch-Szene – besser geht's kaum mehr.











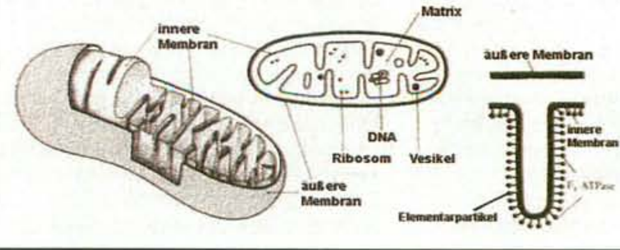
gestanden. So werden sämtliche Dialoge, die von unserem Tet größtenteils gut übersetzt wurden, lediglich am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Vor dämlichen Ausreißern wie "Meine Unterhose ist verdampft. Willst du mein bestes Stück sehen?" konnte uns aber auch unser ehemaliger Kollege nicht verschonen.

Wegrationalisierung der RPG-Elemente

Wer den ersten Teil aufgrund seines RPG-Gameplays schätzte, wird zunächst etwas enttäuscht sein. *PE II* spielt sich nun eher wie *RE*, was aber nicht heißen soll, dass es an Innovationen mangelt – keinesfalls, sondern dass nun deutlich mehr Wert auf Action und Rätselkost gelegt wurde, und

Mitochondrien...

■ ...sind die Kraftwerke der Zellen. Sie sind spezielle Zell-Organelle mit Doppelmembranen. Gewöhnlich sind sie stäbchenförmig, können jedoch auch rund sein. Die äußere Membran begrenzt das Organell. Die innere Membran bildet Falten und Fächer, die nach innen ausgestülpt sind. Diese werden "cristae mitochondriales" kurz Christae genannt. Die vom Organismus aufgenommene Nahrung wird verdaut, vom Blut absorbiert, in die Zellen verteilt und dort oxidiert, um Speicherenergie zu produzieren. Diese Energie wird in energiereichen Bindungen in einem Molekül namens Adenosintriphosphat oder ATP gespeichert. ATP wird aus Adenosindiphosphat (ADP) gebildet, indem eine Phosphatgruppe mit einer energiereichen Bindung geknüpft wird. In der Zelle können verschiedene Reaktionen entweder die Energie nutzen (wobei ATP in ADP zurückverwandelt und die energiereiche Bindung gespalten wird) oder freisetzen (wobei ATP aus ADP gebildet wird). So – jetzt wissen wir's ganz genau...



◀ Ja, und so sieht eines dieser Dingens aus, die uns in *PE II* die Hölle heiß machen wollen. Eigentlich gar nicht mal so gefährlich, oder...?







▲ Neben den Shootouts kommen natürlich auch die Rätsel nicht zu kurz. Allerdings wirken einige, wie z.B. die Schnitzeljagd in Dryfield, leicht deplatziert.

Die Verwandlung der schönen Frau:



▲ Eigentlich hat euch ein verwundeter SWAT-Officer gebeten, diese nette Dame zu retten...



▲ doch irgendwie scheint die Lady etwas gegen euren Befreiungsversuch zu haben...



▲ und verwandelt sich flugs in diese ekelhafte Kreatur...



▲ NMCs, die sich als Menschen tarnen können? Doch es kommt schlimmer...



■ Nachdem ihr das Biest erledigt habt, findet ihr ein "Elektroteil" an seinem Schädel. Werden diese Monster etwa von jemandem kontrolliert?

sich nun nur noch vereinzelt RPG-Elemente finden. Bei Kämpfen müsst ihr z.B. auf das (geniale) Gitterraster verzichten und visiert einzelne Gegner nun mit dem Quadrat-Button an. Einzig bei der Magie wird noch auf ein Gitterraster zurückgegriffen, das nun bei jedem Zauberspruch eine andere Form (für Einsatzreichweite und Wirkungsbereich) annimmt. Random Encounters fallen nun übrigens ebenso weg. Einzig an einigen "Hot Spots" tauchen z.B. nach dem Lösen einer Teilaufgabe wieder neue Feinde auf (gut zu wissen wo, wenn man einen Score von 100 % erreichen will) – endlos auf EXP-Jagd gehen ist in diesem Fall nicht. Apropos Experience Points: Zwar werden euch diese nach jedem Kampf gutgeschrieben, allerdings steigt Aya dadurch nicht in ihrem Level auf. EXP dienen in *PE II* zum Freisetzen und Verstärken von Magie. Um Ayas Werte (HP, MP) zu verbessern, müsst ihr nun auf neue Rüstungen zurückgreifen, die oft nebenbei noch Gimmicks wie HP-Auffrischung nach einem Kampf, einen Gegnerradar oder Schutz gegen diverse Status-Veränderungen (Poison, Silence etc.) eingebaut haben. Rüstungen und Waffen werden diesmal übrigens nicht einfach gefunden, sondern müssen, wie auch sämtliche Waffen und Items, durch mühsam erbeutete BPs (Bountypoints) für jeden erlegten Feind gekauft werden. CD





▲ Wie im ersten Teil (wenn auch nicht mehr so ausufernd) könnt ihr auch im Sequel eure Waffen mit neuen Gimmicks wie einem Flammenwerfer oder Laser (wird mit R2 ausgelöst) aufpowern.



Genial!

„Überwältigend, einmalig, perfekt!"

Christian's Meinung:

■ Ich bin wohl der weltgrößte *PE*-Fan – was aber vermutlich tausend andere Spieler ebenfalls von sich behaupten werden... Ebenso viele Spieler und noch viel mehr werden aber auch behaupten, *PE* wäre ein total fehlgeschlagener Versuch, zwei komplett unterschiedliche Genres zu vermischen. Das ist die Crux bei der Sache: Entweder man liebt es, oder man hasst es. Wenn ihr aber zu ersteren gehört, dann dürfte *PE II* wohl eine Offenbarung für euch sein – auch wenn dieses Sequel, sowohl vom Gameplay, als auch von der aufgebauten Stimmung, nicht mehr viel mit dem Vorgänger zu tun hat. Eines ist jedoch gleich geblieben: Man spielt es immer und immer wieder. Selten hat mich der Replay-Virus so infiziert, wie diese beiden Games, die trotz des geringen Umfanges endlos viele Stunden Spielzeit beinhalten. Probiert es aus und lasst euch faszinieren!





▲ Endgegner nehmen meist gigantische Ausmaße an.

Die Wertung:

■ Ihr habt den Artikel gelesen, seid heiß auf das Game und wundert euch nun über die mickrigen 81 %? Tja, mit *PE (II)* gibt's halt ein kleines Problem. Wie schon bei *FF VIII* (90%), wo Hardcore-RPGler sicher abgewertet hätten und RPG-Anfänger vermutlich endlos begeistert waren, müssen wir bei *PE II* zwei Spieler-Fraktionen unter einen Hut bringen. So ist unsere Wertung (den Classic wollten wir dann doch vergeben) sozusagen ein "Mittel" aus den 70 %, die *PE (II)*-Hasser durchaus geben können und den 1.284.385 %, die Neo-ToX vorgeschlagen und hart verteidigt hat. Ein Probespiel ist in diesem Fall dringend angeraten – oder ihr vertraut Tox... (aber wer macht das schon freiwillig?)



▲ Experience Points dienen nun zum Aufrüsten der Parasite Energy (Magie).



▲ Ein etwas größerer Kritikpunkt an *PE II*: Es gibt einfach zu wenig Locations – zwei große und zwei kaum erwähnenswerte...



Parasite Eve II

Survival-Horror

■ Features

■ Entwickler: Squaresoft
■ Hersteller: SVG
■ Preis: ca. 80 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: leicht beim ersten Durchgang

Grafik	Musik	Sound
88%	77%	78%

SPIEL SPASS 81%





TOCA World Touring Cars

Die Rennspiel-Profis von Codemasters sind zurück, um den Tourenwagen-Sport kräftig aufzumischen.



▲ Das neue Schadensmodell ist schlichtweg phantastisch – Crashes fast wie in echt!

Shortcut

- phantastische Weitsicht ohne Pop-Ups
- spektakuläre Crashes und Schadensmodell
- geniales Fahrgefühl in allen Lagen
- immer fordernd und nie unfair
- 23 detaillierte Strecken
- fast perfekte Replays
- motivierender Championship-Modus
- keine Slowdowns, auch bei 16 Autos On-Screen
- realistische Gegner-KI
- ästhetisch hochwertiges Menü-Design
- 4-Player-Splitscreen-Modus
- gute Sprachausgabe
- ☹ keine Tuning-Möglichkeit
- ☹ keine Musik während der Rennen



Zu Weihnachten '98 zauberten die englischen *Micro Machines*-Erfinder mit ihrer mittlerweile nicht ganz unbegründeten, selbst verliehenen Company-Charakteristik "Genius at Play" bereits einen bärenstarken zweiten Teil der englischen Tourenwagenserie *TOCA* aus dem Hut (VG-Spielspaß damals satte 90 Prozent). Konnte diese Meisterleistung zum Ende der PS-Ära nun noch einmal getoppt werden? Ja!

Zunächst einmal ist nun Schluss mit den rein englischen Rennen. Trotz des Brand-Names *TOCA* führt euch der dritte Teil nun auf fetten 23 Strecken in die ganze Welt, wo ihr in Südeuropa, Australien, Zentral- und Südamerika, USA, Japan auf den berühmtesten Kursen der Erde wie Monza, Circuit de Catalunya (Barcelona), Hockenheim, Brands Hatch oder Suzuku um Meisterschaftspunkte fahrt. Bevor es aber soweit ist, will erst einmal das Vertrauen eines Rennstalls erlangt werden, indem ihr eine vorgegebene Rundenzeit unterbietet. Doch keine Panik: Dazu habt ihr fünf Versuche und werdet deshalb garantiert nicht vor der eigentlichen Saison scheitern. Überhaupt ist *TOCA WTC* in Sachen Fahrphysik zwar immer noch extrem realistisch mit Über- und Untersteuern, Aufschaukeln und schwer beherrschbaren Fliehkräften in Kurven, aber dennoch viel fehlerverzeihender und damit eindeutig symphatischer als die Vorgänger ausgefallen. Seid ihr aber erstmal engagiert, muss bei Gluthitze, Regen und Nacht mit harten Bandagen um Punkte gefightet werden. Couch-Mechaniker verbringen auf Wunsch den halben Tag in der Garage bei der Analyse der Telemetrie-Daten und dem anschließenden Feintuning beim Setup. Aber auch mit dem Default-Setup machen die Duelle Reifen an Reifen tierisch Spaß. Ein halbes Dutzend Kameraperspektiven inklusive animierter Cockpit-Ansicht lassen keine Wünsche offen und auch ein spannender Boxenstopp (bei Tourenwagen Pflicht!) sorgt für Nervenkitzel, wenn in Echtzeit Korrekturen vorgenommen werden müssen. Blendend gefallen haben uns die realistischen Touchierungen und Crashes auf der Piste (siehe auch Interview), die weder die CPU, noch euch bevorzugen oder benachteiligen und für bleibende Schäden (Beulen, weghängende Spoiler, gesplitterte Scheiben) am Fahrzeug sorgen. Die pure Fahrphysik ist über jeden Zweifel erhaben – ohne perfekt dosierte Bremsmanöver und feinfühligem Kurveneinlenkverhalten werdet ihr im Kampf um die Pole Position kein Land sehen – Gott sei Dank reichen fürs Weiterkommen und Engagement-Angebote von anderen Teams drei Plätze auf dem Podium in sechs Rennen. Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Auch ohne glänzende Siege könnt ihr euch nach und nach die 140 Punkte erfahren, die für einen Aufstieg von der nationalen in die internationale Liga notwendig sind – es dauert halt nur etwas länger. Wer *TOCA*-Spielen nicht zu seiner Vollzeitbeschäftigung machen möchte, kann natürlich auch auf die klassischen Spielmodi Time Attack, Single Race oder

> „ *TOCA WTC* rocks like Hell und holt Performance-technisch das Letzte aus eurer grauen Kiste raus."



▲ Die Handbremse solltet ihr nur im äußersten Notfall einsetzen.



▲ Nach einer Kollision schleift euer Spoiler am Boden und fällt irgendwann ab.



▲ In der Cockpit-Perspektive seht ihr euren animierten Fahrer beim Werkeln.

Quick Race zurückgreifen. Selbst Party-Tauglichkeit beweist dieser Racer mit einem Vier-Spieler-Modus, bei dem jedoch deutliche Einschränkungen in Sachen Grafik in Kauf genommen werden müssen.

Perfektion, wohin man schaut

Ansonsten trübt rein gar nichts das Rennspielherz: Keine Slowdowns auch bei dichtem Gedränge, eine Weitsicht fast bis zum Horizont ohne lästige Pop-Ups, listig agierende Gegner mit Schubs- und Rempel-Taktiken und geschickten Überhol-Manövern genauso wie mit unvorhergesehenen Fehlern und eine informative Bordfunkanlage sind die Zutaten für ein hochklassiges Bleifuß-Spektakel. Selbst das starke Menü-Design passt sich dem elitären Gesamtkonzept an. Das Replay mit seinen Dutzenden Kameraeinstellungen und Nahaufnahmen der entscheidenden Manöver verleitet ebenfalls immer wieder zum genussvollen Betrachten der HiRes-Optik. Bis ihr die Knackpunkte der zwei Dutzend gebotenen Strecken in den Griff bekommen habt und Bestzeiten einfahrt, wird viel Wasser die Themse hinab fließen. An Langzeitmotivation muss *TOCA WTC* nur noch zu *GT 2* aufschauen, das mit einem fast zehnfach erweitertem Fuhrpark und einem hier nicht gefeatureten Tuning-Bereich aufwarten kann. Rennspiel-Fans aufgepasst – was Besseres wird auf eurer Maschine aller Voraussicht nach nicht mehr kommen! Codemasters-Racer werden einfach immer besser. RK



▲ Die Nachtrennen haben ihren besonderen Reiz – da ist in den Kurven Feinarbeit gefragt.



▲ Die schwierigsten Stellen jeder der 23 Kurse werden während des Ladevorgangs eingeblendet.



▲ Bis zum WM-Titel ist's ein steiniger Weg – ihr müsst Punkte aus alle nationalen Meisterschaften sammeln.



▼ Der Audi TT fliegt in *TOCA* nicht öfters von der Piste als andere Modelle...

Super!

„Der absolute Rennwahnsinn!“

Ralph's Meinung

■ Man muss es neidlos anerkennen: Die Jungs von Codemasters haben's einfach drauf, wenn's um Rennspiele geht. Nach dem sensationell starken *Colin McRae Rally 2* setzt man mit dem dritten Teil der *TOCA*-Serie noch einen drauf. Für PlayStation1-Verhältnisse ist das Rennvergnügen fast perfekt – vom sensationell feinfühligen Gameplay über die nochmals verbesserte Weitsicht bis hin zur faszinierenden Strategie der Gegner (machen genauso Fehler wie ihr) wird hier Tourenwagen-Sport der absoluten Spitzenklasse geboten. Wir haben lange überlegt, was wir überhaupt kritisieren können und sind neben der fehlenden Musik nur bei der neben Sony's *GT 2* etwas verblassenden Fahrzeugauswahl von knapp 40 Modellen, was aber eigentlich auch dicke reicht, fündig geworden. Fazit: *TOCA WTC* rocks like hell und holt Performance-technisch das Letzte aus eurer grauen Kiste raus. Holt euch diesen Last-Generation-PS-Racer unbedingt – ihr werdet es nicht bereuen! Mann, wäre das cool, wenn dieses Game auch für DC käme.

Interview mit Game Designer Hal Sanbach

VIDEO GAMES: Wie haben euch die Autohersteller bei *TOCA WTC* eigentlich unterstützt?

Hal Sanbach: Unterschiedlich gut – überraschend fruchtend war z.B. die Zusammenarbeit mit BMW: Die Bayern haben extra einen Designer in unserern Studios vorbeigeschickt, damit die Boliden im Spiel auch exakt jene Stilelemente aufweisen, die BMW-Wagen charaktersieren und die wir nur BMW bekannt sind. Teilweise mussten wir deshalb beim Auto-Design ganz von vorne anfangen, was wir aber in diesem Fall gerne gemacht haben.

VG: Was habt ihr im Hinblick auf die beiden Vorgänger entscheidend verändert/verbessert?

HS: Besonders stolz sind wir darauf, sagen zu können, dass man in *WTC* zweieinhalbmal weiter sehen kann und die KI einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht hat. Wer das Spiel probiert, wird sofort den Eindruck haben, dass da echte Fahrer/Mitspieler in den anderen Cockpits sitzen. Sie machen ebenfalls Fehler und verhalten sich alle unterschiedlich bei Angriffen und in Kurven.

VG: *TOCA 1* und *2* waren mitunter sehr frustrierend...

HS: Auch auf diesen Kritikpunkt sind wir eingegangen. Die Lernkurve ist jetzt deutlich flacher, d.h. man kommt viel leichter ins Spiel und wird nicht mehr so leicht durch unkontrollierbare Dreher völlig aus der Bahn geworfen. Dennoch: Je weiter man in der Meisterschaft nach vorne kommt, desto härter wird natürlich um die Plätze gekämpft!

VG: Wie sieht's mit dem Schadensmodell aus?

HS: Jedes Polygon der Rennwagen ist einzeln verformbar und reagiert absolut realistisch auf einen Aufprall. Wenn mir z.B. jemand im 25-Grad-Winkel in die Seite fährt, ergibt das eine andere Dulle als bei einem senkrechten Crash. Genau das berücksichtigen wir und steigern somit den "Echtheits-Faktor" des Spiels weiter. Man kann sogar Reifen verlieren und mit brennendem Motor weiter fahren. Ob man damit aber noch gewinnt, ist eine andere Sache.

VG: Wir danken für das Gespräch.



▲ Selbst mit Feuer unter der Haube könnt ihr noch gewinnen.



▲ Freakige Exoten wie der Plymouth Prowler bringen Würze ins Geschehen.

Alle beteiligten Automarken und -modelle

AC Ace
AC Areca
AC Superblower
Audi TT
Audi A4 Quattro
Bentley Hunaudières

BMW 328i
Chrysler 300 M
Dodge Viper
Plymouth Prowler
FIAT Marea
Alfa Romeo 156

Ford Falcon
Ford Mustang GT
Ford Mondeo
Ford Taunus
Lincoln LS
Mercury Sable

Holden Commodore
Honda Accord
Lotus Elise 340R
Mazda RX7
Mitsubishi FTO
Mitsubishi GTO

Mitsubishi Galant
Mitsubishi Lancer
Nissan Primera
Opel STW Vectra TNT '99
Peugeot 306 Gti-6
Peugeot 406

Renault Laguna
Saab Aero 95
Subaru Impreza WRX Type 9
Subaru Sti Version VI Sti
Toyota Celica GT4
Toyota Camry

Lexus GS 300
TVR Cerbera Speed 12
Vauxhall Vectra
Volvo S40



▲ Ein krachender erster Aufschlag bedeutet in *Virtua Tennis* im Gegensatz zur Realität noch lange keinen Vorteil für den Punkt.



▲ Aus dieser Nah-Pertspektive spielen nur Profis oder man schaltet sie mal kurz zur Auflockerung ein.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Virtua Tennis

Kanonenaufschlag und Zauber-Return – dank *Virtua Tennis* auch für Joypad-Dummies kein Problem!

Nachdem unser neues Tennis-Wunderkind Popp leider im Wimbledon-Viertelfinale an der australischen Serve-and-Volley-Wand Rafter gescheitert ist und uns somit die Geburt eines neuen Bobbele vorerst verwehrt bleibt, müssen Siege jetzt in perfekter Dreamcast-Aufmachung mit der neuen Sega-Sports Spielhallen-Umsetzung zelebriert werden.

Zunächst aber müssen wir euch mit einem weinenden Auge mitteilen, dass es mit der Verpflichtung der von uns im Preview in der letzten VG vehement geforderten weiblichen Weltstar-Riege um Kournikowa, Hingis und die Williams-Schwestern leider nichts geworden ist. Die verbleibenden acht Mystery-Plätze des 16-köpfigen Spieler-Auswahlbildschirms besetzen nun Nobodys wie der Schweizer Rolf Euler oder der Holländer Peter Tinbergen, bei denen selbst unsere Filzball-Experten in der Redaktion nicht sicher sind, ob es sich um Fantasy-Spieler handelt, so unbekannt erscheinen die Namen. Aber keine Angst: Die acht echten Cracks blieben uns erhalten: Kafelnikow, Philipoussis, Henman, Moya, Courier, Pioline, Johansson und als einziger Deutscher Tommy Haas ergeben eine erlesene Auswahl an Profis, wobei jedoch einige Superstars wie Agassi oder Sampras schmerzlich vermisst werden.

> „Im Doppel mit vier menschlichen Spielern läuft dieses Tennis-Spektakel zu absoluter Höchstform auf."

Bevor die erste Kugel mit einem krachenden As im Feld des Gegners versenkt wird, müsst ihr euch noch zwischen Arcade, Training, Versus und World Circuit Modus entscheiden. Arcade führt euch durch die vier Grand-Slam-Turniere mit einem anschließenden Final-Duell, während ihr im WCM kreuz und quer durch die Gegend reist, Preisgeld erspielt und versucht, möglichst weit auf der Weltrangliste nach vorne zu kommen (siehe Kasten). Gespielt wird in beiden Modi natürlich weder auf zwei noch auf drei Gewinnsätze, sonst säße man ja Wochen vor dem Spiel, bevor sich irgendwas tut. Nach jeweils zwei gewonnenen Spielen gibt der Gegner wie in der Arcade-Version schon klein bei und räumt den Platz für den nächsten Herausforderer.

Einfach, praktisch, gut!

Die Steuerung ist extrem schnell erlernt, benutzt sie doch lediglich zwei Buttons: einen für Lobs und den anderen für alle anderen Schläge, exklusive angeschnittenen Tricks wie Slice und Topspin. Dass sich die Filzball-Experten in Folge ihrer Charakteristik für unterschiedliche Spielsysteme vom Grundlinien-Kleber bis zum Kamikaze-Netzstürmer empfehlen, versteht sich von selbst. Nicht so klar ist dagegen, dass alle wahre Reaktionswunder sind und im günstigsten Fall selbst Schmetterbälle noch mit einem Volley perfekt zurückspielen. Auch verpasste Schläge gibt's so gut wie keine – außer ihr holt mal wieder bei einem der aus komplett unerwarteter Position gespielten, fiesen Lobs der CPU zu früh aus. *Virtua Tennis* ist sehr spielerfreundlich gehalten, bleibt seinem Spielhallen-Erbe treu und setzt alles auf spektakuläre Ballwechsel. Sollte euch die isometrische Perspektive nicht gefallen, könnt ihr die Kamera auch direkt hinter euch versetzen und die Kanonenaufschläge des Gegners noch intensiver spüren.

CPU-Gummi-Wand

Thema KI: Eure CPU-Charaktere machen so gut wie keine Unforced Errors, solange sie auf der anderen Seite spielen. Das heben

Shortcut

- ☺ actionreiches Tennis mit Bomben-Animationen
- ☺ witzige Trainings-Aufgaben im Tour Modus
- ☺ Vier-Spieler-Doppel-Spaß
- ☺ exzellente Instant Replays
- ☺ detailverliebte Präsentation
- ☺ kultige VM-Mini-Darstellung
- ☺ acht lizenzierte Profis...
- ☹ ... aber viele fehlende Cracks
- ☹ extrem simple Steuerung
- ☹ CPU-Leute spielen unmögliche Bälle

Virtua Tennis

Tennis

Features

- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
83%	75%	71%

SPIEL SPASS 84%

MULTI-PLAYER 89%

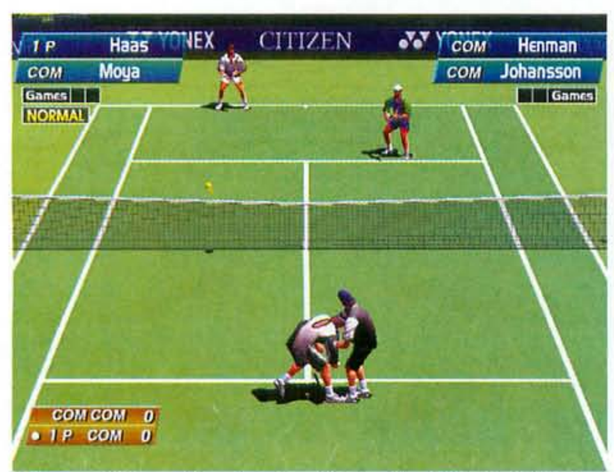


▲ Yes – Bomben-Return und 0:15! Die Posen in den Replays heizen das Geschehen an.

▲ Ist schon recht gut zu erkennen, unser Sunny Boy, was meint ihr?



▲ Im Career Mode Shop kauft ihr neue Klamotten, Spieler und Spielorte.



▲ **Was macht Tommy Haas denn da mit Carlos Moya? Den Punkt können sie wohl abschreiben. Wenn die CPU-Doppelpartner bisweilen nur nicht so bescheuert spielen würden!**

sie sich für die Doppel im WCM auf: Ihr werdet es nicht glauben, wie idiotisch man spielen und euch selbst die besten Spielstände versauen kann! Was nützt z.B. ein feines 40:0, wenn der liebe CPU-Doppelpartner dann saublöde Lobs am Stück spielt, die ihr vom grinsenden Gegner-Duo per Smash um die Ohren gehauen bekommt? Soll wahrscheinlich ein versteckter Test zur Selbstbeherrschung sein. Versöhnlich stimmen dann wieder die coolen Replays mit den Jubelposen und die Liebe zum Detail. Die Rasenplätze weisen wie in der Realität an den viel bespielten Stellen Abnutzungen auf und in Frankreich wird der Spielstand auch wie seit jeher ausschließlich französisch kommentiert (lassen wir sie ruhig träumen, noch immer eine Weltmacht zu sein). Gespielt wird auf Teppich, Sand, Gras, Hartplatz und verschiedenen Mixturen davon in allen Farben und Formen. Im Gegensatz zu vielen anderen Sport-Games verzichtet *Virtua Tennis* nicht auf eine frenetische Soundunternmalung, die bisweilen ziemlich dramatisch kommt und gut zu den häufig vorkommenden Sensations-Punkten (z.B. zweiminütige Volley-Stafette am Netz) passt. VG

VM-Mini-Tennis

Während eines heißen Ballwechsels blickten wir mal aus Versehen auf unser eingestecktes VM und siehe da: Die auf der Glotze gespielten Punkte laufen in Miniatur-Form gleichzeitig 1:1 auf dem VM! Nicht dass das zu irgend etwas gut sein soll, finden wir es dennoch ein witziges Gimmick, mit dem man seine Kumpels verblüffen kann ("Hehe, ich zock' dich sogar mit dem Rücken zum Fernseher ab!").

▼ **Werbung, Bodenbelag, selbst der Spielstand links hinten in der Ecke stimmt – man merkt die Liebe zum Detail!**



Ralph's Meinung

Wer in Sachen Gameplay nicht sämtliche technischen Finessen erwartet, die der weiße Sport eigentlich bietet, der darf sich auf ultra-spannende Matches und hochkarätige Multiplayer-Sessions Deluxe freuen. Sega versorgt das DC mit einem weiteren perfekten Arcade-Port, der wie bei *Crazy Taxi* mit einigen exklusiven Features aufgepeppt wurde (Training, Tour Mode). *Virtua Tennis* steuert sich extrem simpel und spielt vielleicht gerade deswegen seine Trümpfe auch bei Leuten aus, die nicht tagtäglich ein Joypad in der Hand halten. Bis auf einige Nervereien im Arcade-Modus (die CPU-Spieler erlaufen auch tödliche Volleys scheinbar mühelos und spielen selbst gehechtete Notbälle als Lob mit einer Konstanz auf die Grundlinie, dass einen die kalte Wut packen könnte) hat man mit der KI stets seinen Spaß, was jedoch niemals ein zünftiges Doppel mit vier menschlichen Mitspielern ersetzt, bei dem das Spiel zu seiner Höchstform aufläuft. Wer irgendwas mit Tennis anfangen kann: Kaufen!

Super!

„Spiel, Satz und Sieg"







▲ **Auf der Weltkarte rechts sucht ihr euch eure nächste Aufgabe aus Training, Doppel und Einzelaufgaben aus. Mitte: Im Doppel jubeln meist die Gegner, wenn ihr mit CPU-Support spielt.**

Crazy Tennis Box meets World Tour Mode

Wie beim verrückten *Crazy Taxi* hat Sega auch bei dieser Arcade-Umsetzung als zusätzlichen Anreiz einen Circuit Modus eingebaut, in dem ihr rund um den Globus reist, auf sämtlichen nur erdenklichen Materialien von Teppich bis Sand spielt und munter kleine Match- und Trainingsaufgaben löst, während ihr die virtuelle Weltrangliste empor stürmt. Zunächst solltet ihr euch genug Preisgeld erspielen, um euch einen Doppelpartner leisten zu können, mit dem ihr den entsprechenden Challenges teilnehmen dürft. Im Tennis Shop erkauft ihr euch zusätzliche Spieler, Outfits und Spielorte, die dann auch im Arcade- und Versus-Mode zur Verfügung stehen. Euer Filzball-Können trainiert ihr an den folgenden acht, teils haarsträubend schwierigen Trainings-Herausforderungen.



▲ **Giant Ball:** Drei Riesenkugeln wollen mit den Bällen, die euch euer Trainer im Stakkato-Takt zuschießt, hinter die Grundlinie zurück bugsiert werden. Erster Test für eure Zielgenauigkeit – natürlich ist die Zeit begrenzt.



▲ **Drum Shooter:** Hier ist Ballgefühl gefragt. Sämtliche Tonnen an der Grundlinie wollen mit gut getimeten Lobs je einmal getroffen werden, bevor der Timer auf Game Over schaltet.



▲ **Wide Receiver:** Sehr schwer: Ohne perfekte Ballkontrolle seht ihr hier kein Land, denn 20 Schläge müssen möglichst exakt im Zentrum der aufgemalten Zielscheibe landen. Je weiter innen, desto besser. 4000 Punkte sind zunächst das Ziel, bei den Abstufungen 50/150/250 und 500 Punkte.

Return Ace: Auch knackig: Euer Trainer packt seinen besten Aufschlag aus und ihr sollt das Ding auch noch so zurückbringen, dass die sechs Banden nach acht Serves nicht mehr stehen. Wenn ihr einen Top-Return hinlegt, können auch drei auf einmal fallen!

Cannon Ball: Auch witzig: Fünf Ballmaschinen befeuern euch gleichzeitig mit roten und gelben Filzkugeln. Schießt alle innerhalb der vorgegebenen Zeit nur mit gelben Bällen ab. Treffer mit roten lassen alle Maschinen wieder starten!



▲ **Smash Box:** Macht wohl am meisten Spaß: Innerhalb des Zeitlimits mit saftigen Schmetterbällen alle Ziele abräumen, dürfte euch nicht vor eine unlösbare Aufgabe stellen.



▲ **Pin Crusher:** Das Pendant zum Bowling in *Crazy Taxi*. Je zehn Pins stehen in verschiedenen Formationen im Aufschlagfeld und wollen von euch nach Bowling-Regeln (Strike/Spare) abgeräumt werden. In fünf Frames müsst ihr mindestens 80 Punkte erreichen.



▲ **Big Wall:** Ziemlich einfach: Jeder Block einer fetten Mauer muss mindestens einmal getroffen werden. Lässt sich ziemlich einfach bewerkstelligen, wenn ihr auf Volley-Distanz heran geht und fleißig Lobs spielt.

■ Das Intro-Movie kommt genial: Der schwer gepanzerte Zug Blue Harvest wird von Kampfhubschraubern mit Raketen bombadiert und von einer Elite-Terror-Einheit eingenommen.



Chase the Express

Sony schickt ein fesselndes Action-Adventure nach dem anderen ins Rennen: Diesmal muss ein Zug mit Atomwaffen aufgehalten werden.

▼ Jaja, und sich dann wie ein Anfänger überrunpeln lassen!

Ich werde den Botschafter mit meinem Leben bewachen.

Shortcut

- mitreißende Storyline
- dichte Atmosphäre im Zug
- abwechslungsreiche Sub-Games
- einleuchtende Puzzles ohne Hänger
- starker Soundtrack
- sehr detaillierte Räume
- uncut
- saftige Ladezeiten beim Waggon-Wechsel
- manchmal holprige Schusswechsel
- keine Analog-Steuerung möglich

Nach dem starken *Syphon Filter 2* und dem technisch nun doch nicht so missglückten *Cold Blood* (siehe Nachtest in den News) dürft ihr nun eine Variante des Kochs Casey Ryback (Steven Seagal) aus dem Hi-Tech-Thriller "Alarmstufe Rot 2" spielen und müsst eine rücksichtslose Terroristen-Armee namens "Ritter der Apocalypse" unter der Führung des Ex-KGB-Agenten Boris Zugowski aufhalten.

Dieser schlaue Fuchs hat es doch tatsächlich geschafft, den gepanzerten, von Nato-Truppen schwer bewachten und mit Boden-Luft-Raketen bestückten Hochgeschwindigkeitszug Blue Harvest in der Nähe von St. Petersburg zu kapern, der den französischen Botschafter zurück nach Paris bringen will. Dummerweise ist das Teil auch noch mit Atomwaffen bestückt, was die ganze Situation noch brisanter gestaltet. Den unerwarteten Angriff mit Kamphubschraubern und Elite-Einheiten hat nur Nato-Leutnant Jack Morton überlebt, der sich auf das Dach des Zugs retten konnte. Die Forderung der Killer hat keinerlei politischen Hintergrund, sondern nur den schnöden Mammon: 20 Milliarden Dollar. Dass man so eine Summe nicht freiwillig bezahlen wird, dürfte sogar Verona Feldbusch klar sein. Während also die Koordination des Gegenschlags auf Hochtouren läuft, erhaltet ihr von der Einsatzzentrale den Auftrag, den Botschafter und seine Familie aus den Klauen der Gangster zu befreien. Kein einfaches Unterfangen – schließlich wimmelt es in den 16 doppelstöckigen Waggons des Blue Harvest geradezu vor potentiellen Gegnern. Das Hauptaugenmerk von *Chase the Express* liegt aber dennoch eher auf der Adventure-Seite. Viele kleine und große Puzzles (Codekarten suchen, Aufzüge aktivieren, Umwege suchen etc.) warten auf unseren Anti-Terror-Experten, der ständig Angst davor haben muss, entdeckt zu werden, während er die riesige Apocalypse-Armee langsam dezimiert.

Deutsche Synchronisation

■ Obwohl wir nach dem Intro dachten, "Oh Gott, was haben sie denn da wieder für eine Piepsstimme für den Terroristen-Führer genommen", stellt sich die Wahl der Sprecher für sämtliche Charaktere insgesamt als gelungen heraus, wenn ihr auch keine hochklassigen Stimmtalente erwarten dürft. Die bedrohliche Stimmung im Zug kommt rüber und das ist schließlich die Hauptsache.

Auf der Jagd nach 20 Milliarden Dollar

Das für Videospiele dieser Art übliche dicke Waffenarsenal werdet ihr hier nicht finden – bis zum Ende der ersten CD bleibt ein 15-schüssiger Revolver eure einzige Verteidigungswaffe. Seltsam irgendwie, denn jeder Angreifer trägt eine Kalaschnikov bei sich, die Jack aber partout nicht an sich nehmen





▲ Auch Schießereien auf dem Dach gehören zur Tagesordnung – hier nahe St. Petersburg.



▲ Die magische Resi-Box wird hier durch die magische Wandschatulle ersetzt.



Ralph's Meinung:

■ Schwächelnde Technik wie dicke Ladezeiten oder teils umständliche Menü-Kramerei hin oder her – *Chase the Express* alias *Covert Ops: Nuclear Dawn* (US-Titel) schafft es mit Bravour, spannendes Anti-Terror-Feeling rüberzubringen. Dazu trägt auch die exzellente Story bei: Ständig passiert etwas Neues, ihr werdet hin- und hergerissen zwischen der Rettung des Botschafters, dem Verhindern von Raketenabschüssen, der Abwehr von Kampfhubschraubern und vielem mehr, so dass nie auch nur eine Spur von Langeweile aufkommt. Die deutschen Sprecher machen ihre Sache gut, wenn auch nicht überragend und der Realismus-Grad blieb durch den Verzicht auf die Zensurschere (siehe Kasten) voll erhalten. Wer es nicht so knallhart schwer liebt wie in *Syphon Filter 2*, der ist mit *Chase the Express* besten beraten. Allzu umfangreich ist die Terror-Hatz nicht, aber sieben bis acht Stunden beste Unterhaltung sind garantiert, wenn wir uns auch ein wenig mehr taktische Möglichkeiten in den Schießereien gewünscht hätten.

▲ Jack Morton im Anschlag: 16 Waggons voll Terroristen wollen im *Resi*-Stil gesäubert werden – und das größtenteils mit der Pistole.



▲ **Wenn ihr die Raketencodes aktiviert, bleiben euch nur zehn Sekunden zur Flucht!**

Ketchup-Faktor



■ In Sachen Schere scheint Sony mittlerweile einen liberaleren Weg einzuschlagen. Nach *Syphon Filter 2* kommt nun auch *Chase the Express* ungeschnitten in die Läden – sprich, wenn die Bleigeschosse durch die Gänge des Zugs surren, ist auch mit entsprechend farbigen Pixelwolken nahe der menschlichen Einschlagstelle zu rechnen. Auch die roten Elemente der Render-Backgrounds wurden voll beibehalten.



▲ **Ja, da sind offensichtlich keine Cyborgs oder Aliens am Werk, sondern Gangster aus Fleisch und Blut. Die Shootouts hätten etwas dynamischer ausfallen können.**

will. Die gefundenen Items werden wie bei *Resident Evil* in magischen Boxen archiviert und die Kommunikation läuft wie bei *Metal Gear Solid* via Codec-Funk, wobei ihr sogar manchmal eine kleine Wahl habt, mit wem ihr sprechen wollt. Meist werdet ihr aber kontaktiert und von Pontius zu Pilatus geschickt, denn die Aufgaben sind zahl- und abwechslungsreich in *Chase the Express*. Mal muss für einen verwundeten Überlebenden ein Blut-Cocktail zusammen gemischt werden, dann wieder angreifende Helikopter mit der installierten Flak-Anlage verscheucht werden, oder ein auf einem Parallel-Gleis fahrender Zug der Geschwindigkeit des Blue Harvest angepasst werden, damit ihr über springen könnt, bevor er einen Abhang hinab saust usw. Massig FMVs halten euch dazwischen über die Story im Laufenden, während sich das Hi-Speed-Geschoß (Maximal-Speed 400 km/h) seinen Weg von Russland, Weißrussland über Polen und Deutschland (ihr passiert u.a. Berlin, Leipzig, Frankfurt, Stuttgart und München!) bis nach Frankreich bahnt.

Story von 2K, Technik von '97

Wie sieht's mit der technischen Komponente aus? Leider haben die Designer die Ladezeiten zwischen zwei Waggons bzw. beim Wechsel des Stockwerks seit dem Japan-Release (Import-Test in der VG 04/00) nicht in den Griff bekommen – es wird immer noch extrem lange nachgeladen, was beim technisch verwandten *Resident Evil* deutlich schneller geht. Oder kommt es einem nur so vor, da dort die Zeit mit einem spannenden Türknarzen überbrückt wird, während hier einfach langweilig die aktuelle Position des Zugs eingeblendet wird? Die Schusswechsel gehen zwar in Ordnung, brillieren aber nicht gerade durch ihre Dynamik. Ist ein Terrorist gar zu nah gekommen, kann er mit der Knarre gar nicht mehr getroffen werden und Jack benutzt nicht automatisch seine Nahkampfkünste. Für die müsst ihr genauso wie für die Karte erst im Optionsmenü kramen – hätte besser gelöst werden können. Thema Kamera: Die Blickwinkel sind wie bei den Zombie-Spektakeln fest arretiert und schalten bei Passieren eines bestimmten Punktes um – ihr könnt aber jederzeit in eine Art Ego-Perspektive schalten, die zwar oft hilft, da sie quasi für euch um die Ecke linst, aber machmal leider völlig nutzlos ist, da einfach drei Meter hinter euch positioniert. Ab und zu warten natürlich auch Auseinandersetzungen mit den Top-Terroristen – sprich Bosskämpfe – auf euch, die jedoch meist locker gewonnen werden. Die Wahrscheinlichkeit, durch eine Terroristen-Kugel ins Gras zu beißen, ist ziemlich gering – zumindest auf "Normal" schießen die Burschen nicht viel besser als Blinde. Rechnet insgesamt mit ca. drei Stunden Spielzeit im ersten Anlauf pro CD. Ein Lob gebürt auf jeden Fall dem Sound-Komponisten, der es exzellent verstand, die Brisanz der jeweiligen Situation in spannungsgeladene Tracks umzuwandeln. RK



▲ **Wenn ihr bis Frankfurt gekommen seid, habt ihr schon einiges erlebt.**



▲ **Alles, was ihr manipulieren könnt, wird durch die Joypad-Symbole links unten angezeigt.**



VIDEO GAMES Gold CLASSIC



MoHo

Noch nie waren Beine so überflüssig, wie in diesem Game.



Die Vorstellung vieler Spieleentwickler, dass Strafgefangene in ferner Zukunft nicht mehr schnöde in den Knast gesteckt werden, sondern sich zum Vergnügen und zur Unterhaltung zahlender Zuschauer gegenseitg die Köpfe einschlagen, hat im Zuge aktueller Fernsehunterhaltung à la Big Brother merklich an Glaubwürdigkeit gewonnen.

Die Story von *MoHo* geht jedoch noch einen Schritt weiter als vergleichbare Genrekollegen. Denn hier werden den armen Delinquenten, sobald sie sich im Hochsicherheits-Gefängnis A-Star befinden, zu allem Überfluss auch noch die Beine samt Unterleib abgesäbelt. Euch dürfte bereits jetzt klar sein, welche Aufgabe ihr in diesem Game übernehmen müsst. Richtig! Ihr übernehmt die Rolle eines dieser bemitleidenswerten Strafgefangenen. Immerhin werdet ihr im Ausgleich für den Verlust eurer Beine mit einer Kugel verbunden, mit deren Hilfe ihr euch pfeilschnell und mindestens genauso galant wie auf zwei Beinen fortbewegen könnt. Und sollte es euch gelingen, euch gegen die anderen Gefangenen durchzusetzen, winkt euch zumindest die Freiheit. Wenn auch auf einer riesigen Murmel...

Doch was erwartet euch nun wirklich in *MoHo*? Nun, zunächst könnt ihr aus anfänglich fünf Verurteilten auswählen, die sich in den klassischen Kategorien Stärke, Geschwindigkeit, Wendigkeit und Kondition unterscheiden. So stehen euch neben Angel, einer eiskalten Killerin, und Lockdown, einem Kraftpaket, auch so mysteriöse Kreaturen wie der Apostle zur Verfügung. Habt ihr euch für einen Charakter entschieden, warten schon die ersten Herausforderungen auf euch. Und diese sind in *MoHo* recht unterschiedlich geraten. So gilt es z.B. im Wettbewerb "Surviving the Y", sich gegen mehrere Angreifer zur Wehr zu setzen, bis man schließlich der "Last Man rolling" ist. In einer anderen Disziplin wiederum gilt es, möglichst unversehrt den rettenden Ausgang in einem mit allerlei Gemeinheiten gespickten Parcours zu erreichen. Oder ihr versucht, in möglichst kurzer Zeit eine bestimmte Anzahl Symbole einzusammeln. Auch Freunde des Rennsports kommen nicht zu kurz, wenn es gilt, vor anderen Gladiatoren als Erster die Ziellinie zu überqueren. Erst wenn ihr eine vorgegebene Anzahl Medaillen durch das Einhalten bestimmter Zeitlimits kassiert habt, ist der Weg in die nächste von zehn Strafanstalten mit immer neuen Eigenheiten frei.

Doch wo liegt nun der Reiz an diesem Game? Nun, dafür sind in erster Linie zwei Faktoren verantwortlich. Zum einen verfügt

Shortcut

- ☺ geniale Grafikengine
- ☺ simples, aber absolut fesselndes Spielprinzip
- ☺ äußerst präzise Steuerung
- ☺ immer neue Herausforderungen
- ☺ viele versteckte Extras
- ☹ zwei Player-Modus etwas dürftig



▶ Hier müsst ihr versuchen, in kürzester Zeit eine vorgegebene Anzahl Bälle an diese Stange zu bringen oder zu werfen.

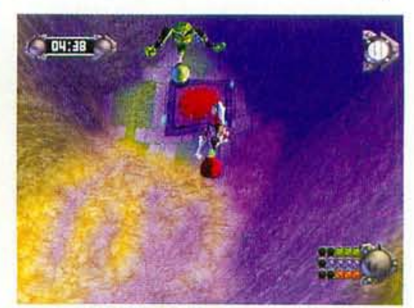


▲ Die Hindernisläufe erfordern vollste Konzentration von euch.



▼ Nur immer schön Wellen schlagen. Anders bekommt ihr den Ball nie ins Ziel.

▲ Surfer Boy! Erst nach der Explosion eines Gegners könnt ihr mit Hilfe der Welle diesen Hügel erklimmen.



▲ Die Anzeige unten rechts gibt euch Aufschluss über eure Kondition, Energie, Special-Moves und die Möglichkeit, abrupt zu bremsen.



Super!

„Schnell kapiert und lange gefesselt"

Axel's Meinung:

■ Selbst wenn man zu Beginn erst einmal von der kultigen Grafik und der eigenartigen Steuerung gefesselt ist, offenbart *MoHo* seine wahren Qualitäten erst nach einer gewissen Spielzeit. Der Drang, eine noch bessere Zeit aufzustellen und so vielleicht ein weiters Bonusspiel frei zu schalten, ist enorm. Insbesondere durch die Tatsache, dass man trotz der vielen Faktoren immer selbst für seinen Erfolg (oder Misserfolg) verantwortlich ist, macht den Reiz dieses Games aus. Es ist schön zu sehen, dass das totgeglaubte Genre der Geschicklichkeitsspiele eine so reizvolle Wiederkehr erlebt. *MoHo* kann jedem Genrefan nur wärmstens ans Herz gelegt werden.



▲ Ein falscher Sprung und ihr seid Geschichte.

MoHo über eine außergewöhnliche Grafikengine, die in dieser Form auf der PlayStation noch nicht zu sehen war, und zum anderen sind sowohl Leveldesign als auch Spielbarkeit und Steuerung auf höchstem Niveau.

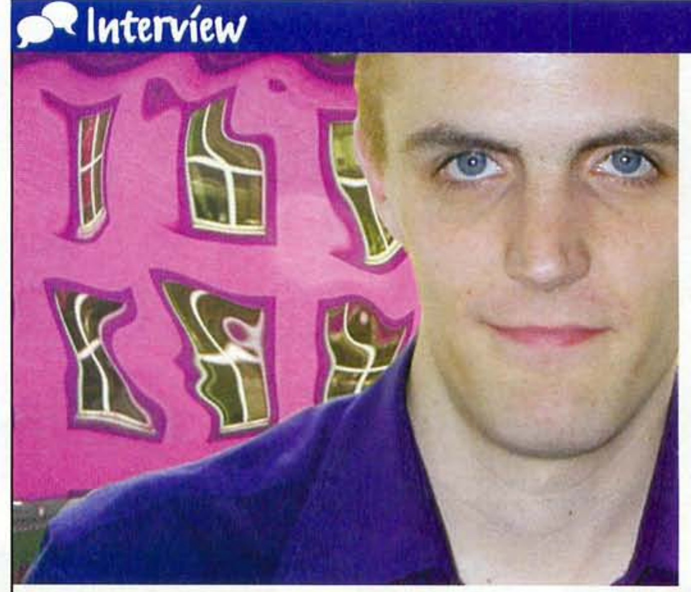
Das Besondere an den Leveln ist nämlich die Tatsache, dass diese keineswegs statisch aufgebaut sind, sondern von ihrer Konsistenz an Wackelpudding oder Wasserbetten oder irgendwas anderes (man kann es halt nicht so einfach beschreiben) erinnern. Sprich, mit jedem Sprung oder jeder Explosion eines eurer Gegenspieler breitet sich die Druckwelle in Form von Wellen über der Oberfläche aus und ermöglicht so – Gruß an die Welle, falls man sie richtig erwischt – den Zugang zu ansonsten nicht erreichbaren Bereichen. Optisch sind die Bewegungen einfach nur umwerfend dargestellt und lassen in manchen Abschnitten Zweifel aufkommen, ob man wirklich vor der guten, alten PlayStation sitzt. Doch auch ohne diese, übrigens physikalisch absolut glaubwürdig umgesetzte Wellenbewegungen mit all ihren Auswirkungen bieten die Level einiges an Abwechslung. So habt ihr neben anderen Gladiatoren mit Fallen, Selbstschussanlagen und unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten zu kämpfen, die sich deutlich auf das Rollverhalten auswirken.



▲ In der Eiswelt fällt das Manövrieren besonders schwer.

Auch wenn der Schwierigkeitsgrad dank der sehr präzisen und intuitiven Steuerung nach einer gewissen Übungszeit zumindest in den ersten Leveln nicht besonders hoch ist, erfordert es doch viel Geschick und das Wissen, um einige der versteckten Abkürzungen um die begehrten Goldmedaillen zu erhalten. Denn erst mit diesen könnt ihr die mindestens so reizvollen Bonusspiele freischalten. So dürft ihr dann einen Ball via Laserstrahl in einer Art Golf zu einem bestimmten Ziel manövrieren oder aber in einem anderen Game die Umgebung um den Ball mittels eines Riesenstaubsaugers "anheben" und ihn somit ins Ziel bugsieren. Selbst an eine sehr witzige Variante des American Footballs wurde gedacht. AB

Interview





Jeremy Longley (Chef von Lost Toys)

Das Gehirn hinter den wabbelnden Wänden spricht Klartext.

VIDEO GAMES: Wie bitte kommt man auf die Idee, ein Game mit auf Rollen befestigten Galdiatoren zu machen?
Jeremy Longley: Nun, um ehrlich zu sein, haben wir zuerst diese unglaubliche Grafik- und Physik-Engine entwickelt und uns dann gefragt, wie man drumherum ein gutes Game schustern kann. Es sind schon sehr viele Polygone in Bewegung und wir wollten dies auch in spielerischer Hinsicht und nicht nur wegen der schönen Optik nutzen.

VG: Aber hätten sich dazu nicht viele Genre angeboten?
JL: Das sicherlich. Aber wir wollten ein kleines, schnell verständliches und trotzdem fesselndes Game machen. Ein Game, für das man nicht stundenlang im Handbuch blättern muss und das trotzdem absolut fesselnd ist. Zugegebenermaßen haben wir uns anfangs ein wenig vom Klassiker *Marble Madness* beeinflussen lassen. Dennoch denken wir, dass dabei ein völlig eigenständiges Game herausgekommen ist.

VG: Habt ihr euch noch von anderen Spielen beeinflussen lassen?
JL: Naja, manche Level erinnern fast ein bisschen an *Tony Hawk's* (lacht). Nein, im Ernst, wir wollten das Spiel zwar unterhaltsam machen, hatten aber nie die Absicht, mit den Kampfeinlagen einem *Tekken* oder in den Halfpipe-ähnlichen Abschnitten *Tony Hawk* Konkurrenz zu machen. Uns ging es in erster Linie um eine tolle Spielbarkeit und ein so noch nicht dagewesenes Gamplay.

VG: Wird es Umsetzungen für andere Plattformen geben.
JL: Es wird mit Sicherheit eine DC-Version kommen. Was andere Plattformen angeht, können wir aber jetzt noch nichts sagen.

VG: Wir danken für das Gespräch.
JL: Ich muss danken. Und viel Spaß mit *MoHo*.





◀ Der Ringkampf ist noch eine der am einfachsten zu durchschauenden Herausforderungen.



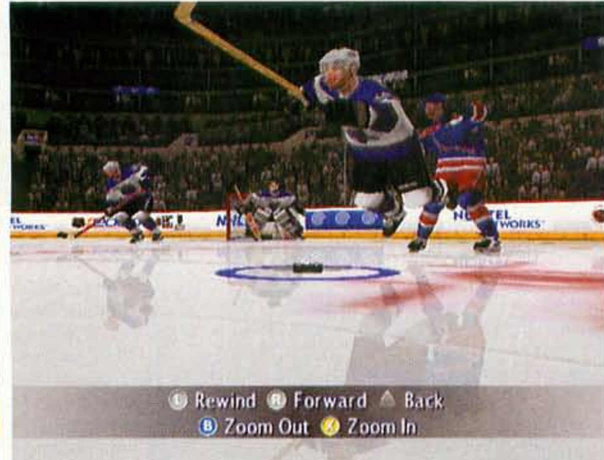
MoHo
Geschicklichkeits-Puzzle-Game
■ Features
CD MC DS A
■ Entwickler: Lost Toys
■ Hersteller: Take2
■ Preis: 59,90 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
82%	77%	73%

SPIEL SPASS 83%







▲ Auch wenn die Replays wirklich beeindruckend sind, hätte man sich noch ein paar Möglichkeiten mehr gewünscht.



▲ Via Shoulder-Button könnt ihr jederzeit Einfluss auf die Strategie nehmen.



▲ Auch wenn diese Perspektive die beste Übersicht bietet, spielt es sich mit der Ice-Cam-Einstellung am besten.

NHL 2K

Die ultimative Eiszeit auf dem DC!

Außer auf dem Fußballsektor scheint Sega im Sportgenre ein mehr als glückliches Händchen zu haben. Sowohl die großartige Football-Simulation *NFL 2K* als auch der Referenz-Basketballer *NBA 2K* setzten im Sportspiel-Einheitsbrei neue Maßstäbe.

So verwundert es natürlich kaum, dass auch die virtuelle Umsetzung der Eishockey-Saison 1999 (ja, trotz des Zusatzes 2K stehen euch die Spieler und Mannschaften des vergangenen Jahres zur Verfügung) Fans dieser rasanten Sportart in wahre Freudenschreie ausbrechen lässt. Wie bei allen Vertretern der *2K*-Serie ist die umwerfende Grafik der als erstes auffallende Aspekt des Games. Kein Wunder – wurden doch die Hardware-Möglichkeiten des Dreamcast in vollem Umfang genutzt. So besteht jeder der genial realistisch aussehenden Spieler aus sage und schreibe 1500 Polygonen. Gepaart mit den über 700 Motion-Capturing-Animationen und den 800 auf die Originalspieler projizierten Gesichtern ergibt sich so eine Atmosphäre, wie man sie sonst nur aus TV-Übertragungen kennt. Hinzu kommt ein sehr flottes Spieltempo, das sich im Optionsmenü sogar noch steigern lässt, wobei die Default-Geschwindigkeit dem echten Eishockey-Speed am nächsten kommt. Einen nicht zu unterschätzenden Teil zum mitreißenden Spielvergnügen trägt selbstverständlich auch der hervorragende Dolby-Surround-Sound bei, der euch das Gefühl vermittelt, als würde der Puck wirklich quer durch euer Wohnzimmer sausen.

Doch was nützt die schönste Grafik, wenn das Gameplay nicht passt? Nichts! Aber auch in diesem Punkt haben die Entwickler aus dem Hause Black Box nicht geschlafen. Dank der wunderbar umgesetzten Analogsteuerung, die zwar nur mit einigen wenigen, aber dafür umso intuitiver einzusetzenden Moves auskommt, ist es nach einer für Genreverhältnisse recht kurzen Eingewöhnungszeit ein Kinderspiel, die Akteure übers Eis zu steuern. Das ist aber dringend notwendig, denn die sehr fordernde (aber niemals unfaire) KI verzeiht kaum einen Fehler. Trotzdem kommen selbst Genreneulinge dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrads recht schnell in den Genuss erster Erfolgserlebnisse. So ganz ohne Kritik anzubringen können wir *NHL 2K* dennoch nicht seinen verdienten Stempel als neue Eishockey-Referenz verpassen. So ist wie bereits bei der Import-Version zu beklagen, dass das Optionsmenü recht einfach ausgefallen ist. Zwar lassen sich selbstverständlich die wichtigsten Features einstellen, doch wäre eine Trainingsoption und die Möglichkeit, eine verkürzte Saison zu spielen, durchaus wünschenswert gewesen. Ein weiterer, kleiner Kritikpunkt ist die nahezu nicht vorhandene Übersetzung. Zwar wäre es zuviel verlangt gewesen, die hervorragenden und stets zum Spielablauf passenden Stadionsprecher ins Deutsche zu übertragen, ein deutschsprachiges Optionsmenü hätte aber schon drin sein können. Völlig unverständlich und nur mit Schlamperei zu erklären ist hingegen die fehlende Unterstützung des Vibration-Paks. AB



▲ Die Spiegelungen auf dem Eis gehören zum Besten, was bislang in dieser Hinsicht zu sehen war.



▲ Sollte wirklich einmal die Übersicht verloren gehen, dann liegt das am Spielverlauf und nicht am Game!



Axel's Meinung:

■ Tja, nun muss sich EA wohl leider auch auf ihrem einstigen Hoheitsgebiet, den NHL-Spielen, geschlagen geben. Zwar haben die Kanadier in Sachen Statistiken und Optionsmenüs auch weiterhin die Nase vorne, was aber den eigentlichen Reiz des Eishockeys angeht, kann *NHL 2K* niemand das Wasser reichen. Angefangen bei der grandiosen Optik über die tolle Spielbarkeit bis hin zur exzellenten KI – dieses Game ist für Genrefreunde ein Muss! Nun bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, dass die sich bereits in der Mache befindliche Nachfolger die *2K*-Serie stetig weiterentwickelt und nicht, wie dies bei anderen Herstellern der Fall ist, nur marginal verbessert und mit aktuellen Spielerdaten ausgestattet wird.

Shortcut

- ☺ konkurrenzlos gute Grafik
- ☺ hervorragende Spielbarkeit
- ☺ fordernde KI
- ☺ sehr gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- ☹ etwas eingeschränkte Optionen
- ☹ kaum Management-Funktionen
- ☹ lieblose und nur sehr sporadische Übersetzung

NHL 2K





▲ Die Beschaffenheit des Eis und die Detailtreue der Spieler haben TV-Qualität.



▲ Auf die Torhüter ist Verlass. Mutige können die Goalies aber auch selbst steuern.



▲ Mit Panzern durch die Blumen. In *Wacky Races* wimmelt es nur so von hilfreichen Abkürzungen. Passt jedoch immer auf, dass ihr wieder auf den rechten Pfad zurückfindet.



▲ In der Eiswelt fällt die Steuerung der Fahrzeuge doppelt schwer.



Wacky Races

Das verrückteste Rennen der Welt!

Der Kreis schließt sich. Nachdem das Dreamcast schon seit geraumer Zeit in nahezu jedem Genre hervorragende Titel anzubieten hatte, mussten Fun-Racing-Fans bislang in die Röhre schauen. Einzig das eher durchwachsene *South Park Rally* konnte halbwegs überzeugen, war jedoch von der Qualität eines *Mario Kart* oder *Crash Team Racing* meilenweit entfernt.

Doch mit *Wacky Races* kann sich nun alles ändern. Basierend auf der in den 60er Jahren äußerst populären Cartoon-Serie steuert ihr so abgedrehte Helden wie Penelope Pistop, eine reizende und mit allen Wassern gewaschene Blondine, Unteroffizier Großmaul und Rekrut Kleinhirn in ihrem Panzerfahrzeug und Al Carvano und seine Mafiabande durch haarsträubende Rennen. Anfangs stehen euch acht verschiedene Fahrer bzw. Teams zur Verfügung, wobei sich jeder durch ein ganz spezielles Fahrzeug mit ganz besonderen Eigenschaften auszeichnet. Da ihr jederzeit das von euch zu steuernde Team wechseln könnt, solltet ihr ein besonderes Augenmerk auf die jeweiligen Eigenheiten der Strecken haben, da manche Vehikel dort ihre spezifischen Vor- und Nachteile besser ausspielen können. Insgesamt stehen euch (ohne die Bonusstrecken) drei verschiedene Arenas mit jeweils fünf Kursen zur Wahl. Allerdings lassen sich davon nur die ersten direkt anwählen, denn für die späteren Strecken benötigt ihr goldene Sterne, die ihr allerdings nur für einen Sieg erhaltet. Habt ihr erstmal alle Tracks bewältigt, stehen euch für jede Strecke vier verschiedene Rennmodi zur Verfügung. So müsst ihr nach den Einzelrennen eine Meisterschaft über alle Strecken des jeweiligen Bereichs bestreiten, um dann Zugang zu einem Battle-Arena-Mode zu erhalten, in dem das letzte Fahrzeug gewinnt, das am Ende noch steht. Besonders einfach gestaltet sich das Ganze leider nicht, denn wie bereits erwähnt, zählt nur der erste Platz – bereits ein zweiter Platz gilt als verlorenes Rennen! Immerhin habt ihr die Möglichkeit, vor jedem Rennen drei der zur Auswahl stehenden Extrawaffen (anfangs nur drei) auf die Actionstasten zu legen und so während des Rennens eure Chancen zu verbessern.

Auch wenn die Extras sich im Prinzip bei allen Fahrzeugen ähneln (Turbo, Angriff und Schutzschild), manifestieren sich diese bei jedem Fahrzeug anders. So kann der Einsatz des Turbos durchaus ein Drache sein, der euch durch die Lüfte trägt, oder der Schutzschild ein Bretterverschlag rund ums Auto sein. Leider müsst ihr vor dem Einsatz dieser hilfreichen Extras zuerst die nötigen Münzen auf der Strecke einsammeln. Größter Pluspunkt des Games ist zweifellos die geniale Grafik, die in gewisser Weise an *Jet Set Radio* erinnert und die Cartoon-Atmosphäre in noch nie dagewesener Detailtreue auf den Screen bringt. Einzig bei einem sehr hohen Gegneraufkommen und dem gleichzeitigen Einsatz der Extras geht die Framerate ein wenig in die Knie, aber nicht Spielspaß-störend. AB



▲ Zum Schutz gegen Angriffe könnt ihr dieses Fahrzeug mit Brettern verbarrikadieren.



▲ Die verschiedenen Perspektiven fallen je nach Vehikel anders aus.

Shortcut

- ☺ sehr gute Grafik
- ☺ exzellente Steuerung
- ☺ gute Spielbarkeit
- ☺ witzige Extras und viele Strecken
- ☹ Framerate nicht immer ganz konstant
- ☹ manchmal etwas unfaire Gegner-KI







Axel's Meinung:

Super! „Eine Offenbarung für Freunde schrägen Humors"

■ Na wer sagt's denn? Endlich müssen DC-Zocker nicht mehr neidisch auf die anderen Plattformen schielen, sondern können einen Fun-Racer allererster Güte ihr Eigen nennen. Allein die optische Präsentation ist bereits ein Kaufgrund, doch auch die perfekte Steuerung (es steht euch eine einfache Kart-Steuerung und eine anspruchsvollere Expertensteuerung zur Verfügung) und das durchdachte Streckendesign werden jedem Genreliebhaber die Freudentränen in die Augen treiben. Einzig der happige Schwierigkeitsgrad und die manchmal zu guten (fast schon unfairen) Gegner dürften Anfänger vor eine gesalzene und nur mit viel Übung zu meisternde Herausforderung stellen.



◀ Im Replay könnt ihr neben der Kameraperspektive auch das zu betrachtende Fahrzeug wählen.



Wacky Races

Fun-Racer

■ Features

- ■ Entwickler: Infogrames
- ■ Hersteller: Infogrames
- ■ Preis: ca. 89 Mark
- ■ Geeignet ab: 6
- ■ Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
87%	81%	80%

SPIEL SPASS 83%



Grind Session

Die Welt aus den Augen eines Skaters...

Shortcut

- gutes Streckendesign
- interessante Herausforderungen
- viele Moves
- leichteres Handling als bei Tony (Geschmackssache)
- präzise Steuerung
- technisch nicht ganz ausgereift
- gelegentliche Clippingfehler
- manche Bereiche sind nur sehr schwer zu erreichen
- recht simpler 2-Player-Modus
- gewöhnungsbedürftige Kameraführung

Coole Videos im Intro:











Was braucht ein gutes Skater-Game? Interessante, herausfordernde Strecken, coole und vor allem fähige Skater und nicht zuletzt einen aufpeitschenden Soundtrack. Was kann da noch schiefgehen?

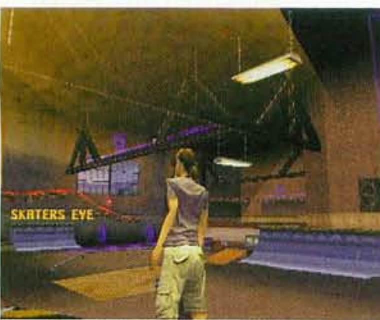
Nun, eigentlich nicht viel, denn eben erwähnte Punkte erfüllt das Spiel mit Bravour. Und trotzdem hat das Game in erster Linie daran zu knabbern, dass es immer im Schatten des Skateboard-Übervaters *Tony Hawk's* stehen wird. Schade, denn die Features können sich durchaus sehen lassen. So erwarten euch eine ganze Reihe bekannter und Original-lizenzierter Skate-Athleten, die über die entsprechenden, für das Genre typischen Moves verfügen. Mit diesen coolen Burschen und Mädels könnt ihr nun insgesamt neun verschiedene Strecken befahren, die allesamt realen Vorbildern nachempfunden sind und von ihrer Komplexität den *Tony*-Strecken in keiner Weise nachstehen. Bevor ihr jedoch auf allen Strecken euer Unwesen treiben könnt, müsst ihr natürlich erst einmal euer Können unter Beweis stellen. Und dies geschieht in ähnlicher Weise wie bei den meisten anderen Skatern: Vollführt tollkühne Stunts und erfüllt je nach Level diverse Aufgaben. So müsst ihr beispielsweise in einigen Leveln eine bestimmte Anzahl Tauben aufschrecken oder recht fies verteilte Flaschen mit eurem Board zertrümmern. Insbesondere dem sehr ausgeklügelten Leveldesign ist es dabei zu verdanken, dass man trotz des streckenweise recht fiesen Schwierigkeitsgrad, nach jedem Scheitern das Bedürfnis hat, es noch einmal zu versuchen. Um überhaupt eine Ahnung zu bekommen, wo sich die Aufgaben versteckt halten, hat das Game ein recht interessantes Feature anzubieten. Durch Druck auf die R2-Taste könnt ihr jederzeit das Game unterbrechen und euch in einer Ego-Perspektive und vor allem in aller Ruhe (selbst im Tournament-Modus wird die Uhr angehalten) die Level ansehen. Besonders witzig ist dabei

▲ So ist es richtig. Gleichzeitig Punkte für Stunts und für Randalieren kassieren.

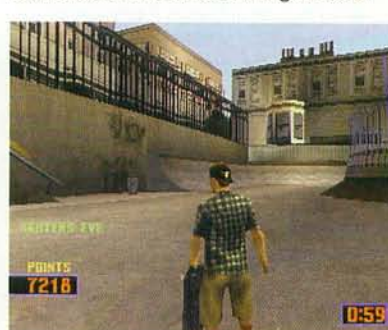


▲ Ja, man kann auch auf dem Hubschrauber skaten. Aber das ist wirklich nur etwas für Profis.

die Idee, potentielle Stunts und Sprünge in diesem Modus farblich zu markieren. Oft kommt man erst so auf die Idee, den einen oder anderen Sprung, der ansonsten unmöglich scheint, zu versuchen. Neben den normalen Punkten für Tricks und die zu erfüllenden Aufgaben wird in *Grind Session* auch ein ausgeprägter Hang zum Vandalismus belohnt. Je nach Stage erhaltet ihr für umgefahrene Gettoblaster oder Ölfässer zusätzliche Punkte. Wenn es euch gelingt, eine hohe Punktzahl zu ergattern oder wenn ihr eine ordentliche Anzahl gelungener Stunts in Folge (und vor allem ohne Sturz) ausführt, füllt sich eine "Possessed" genannte Anzeige, die es euch dann erlaubt, besonders schwierige Stunts auszuführen. Während des Tournaments habt ihr neben den normalen Stages die Möglichkeit, in einem speziellen Wettbewerb euere Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und erhaltet zur Belohnung ein Foto, das ihr später in einer speziellen Galerie bewundern könnt. AB



▲ Ja klar! Und da oben soll ich skaten? Keine Angst, den "Tech-Lines" könnt ihr vertrauen.



▲ So, und wo fangen wir jetzt an? Die Idee mit der Ego-Perspektive ist einfach genial.

Gut!

„Ein würdiger 2. Platz – mehr nicht."

Axel's Meinung:

■ Wenn es *Tony Hawk's* nicht geben würde, könnte man *Grind Session* sicherlich als das beste PS-Skateboard-Game bezeichnen. So sind die Unterschiede und damit auch Mängel im Vergleich zum Referenztitel leider doch zu groß, um diesen vom Thron zu stoßen. Denn es können weder die grafische Darstellung noch die Spielbarkeit völlig überzeugen, auch wenn einige interessante Aspekte das Game auch für Besitzer von *Tony* durchaus interessant machen. So ist beispielsweise die Idee, die Umgebung aus einer First-Person-Perspektive inspizieren zu können, genial. Auch der Soundtrack ist absolut klasse und passt phantastisch zum Spiel. Leider lassen sich die einzelnen Tracks jedoch nicht direkt anwählen. Langer Rede kurzer Sinn: Wer bereits *Tony* besitzt und noch bis zum Nachfolger warten kann, muss *Grind Session* nicht unbedingt haben. Fans der Sportart sollten jedoch auf alle Fälle mal einen Blick riskieren.



Grind Session
Skateboard-Simulation

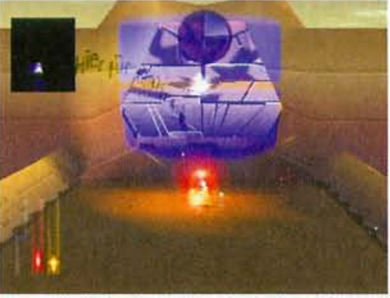
■ Features: CD, MC, DS, 3D

- Entwickler: Shaba Games
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
74%	80%	79%

SPIEL SPASS 77%


▲ Bei dieser extremen Farbfülle sollte eine Sonnenbrille mitgeliefert werden.


▲ Manche Ziele müssen mit einer bestimmten Genergy-Farbe geknackt werden.


▲ Ab und zu darf man sich auch hilfreicher Gerätschaften bedienen – hier ein Mörser.





Terracon

Wer sagt da, Shooter wären alle gleich?

Tja, irgendwann hat mal jemand einen Prototyp von Aliens erfunden: klein, graue Haut, große Augen – die üblichen Area-51-Besucher halt. Und wie der Mensch nun mal eben so ist, müssen die auch gleich böse sein (siehe zahllose SciFi-Filme). Sind sie doch gar nicht! Missverstanden werden sie, schließlich verdanken wir ihnen (laut *Terracon*) den Zustand unserer Mutter Erde als bewohnbaren Planeten.

Die Aliens bereisen nämlich das Universum und basteln aus unbewohnbaren Felsbrocken blühende Gärten Eden. Nun ja, bis eines Tages einer ihrer Helfer durchdreht – Terracon will sich nicht abschalten lassen, vernichtet die Aliens (bis auf einen) und macht sich daran, die terraformierten Welten aus Rache zu zerstören. Dass kann der einzige Überlebende, Xed, nicht geschehen lassen und – Vorsicht, Klischee! – macht sich allein auf, den Unhold und seine Armeen zu stoppen.

Dafür braucht man nur eins: eine dicke Wumme. Und die hat Xed. In einem normalen Shooter könnte das wichtigste Utensil allerdings Gegner nur zu feinem Digital-Mus verwandeln – nicht so in diesem Fall. Sie kann dies zwar auch, aber auch noch viel mehr: An sich sollte man *Terracon* einen Aufbau-Shooter nennen, denn vom Start weg muss man in den verschiedenen Leveln die eingesammelten Energieformen dazu verwenden, Gegenstände in der Landschaft zu erschaffen. Alles, während man von drei Seiten unter Beschuss liegt und noch dazu versucht, geheime Bonusgegenstände einzusammeln. Achtung, Baby, hier sind Nerven gefragt!



▲ Mit der Zeit sammelt man immer mehr hilfreiche Bonus-Gegenstände ein.


▲ Die Sichtweite in *Terracon* kann sich wirklich sehen lassen. Respekt, PlayStation!

▲ Mit Genergy kann man nicht nur vernichten, sondern auch aufbauen.

Für all die Aufregung wird man allerdings auch dick entschädigt: Für ein PlayStation-Game sieht *Terracon* (bis auf die Framerate, aber dazu kommen wir noch) unmenschlich gut aus. Lichteffekte, Farbspielereien und Explosionen werden uns hier von Picture House aufgetischt, wie sie bisher irgendwie noch nie zu sehen waren. Zumindest nicht in dieser Qualität und Menge – und einer Sichtweite, die wirklich ihresgleichen sucht. Wenn sich Alien Xed in tiefster Nacht mit einer Taschenlampe den Weg durch Gegnerhorden bahnt und dabei auch noch dreifarbige Schüsse abgibt, die allesamt die Umgebung beleuchten, wundert man sich wirklich, warum so etwas nicht Standard auf der guten alten Sony-Konsole ist. Allerdings wird die Pracht auch teuer erkauft: Die Framerate entspricht (gefühls- und erfahrungsmäßig) nur selten den von den Entwicklern zu E3-Zeiten noch versprochenen 30 Bildern pro Sekunde. Glücklicherweise wirken sich drastische Einbrüche (weite Sicht, Gegner, Schüsse und Explosionen gleichzeitig) nicht immer nachteilig aus, sondern stören einfach ein wenig.

Die Storysequenzen werden in Spielgrafik gezeigt und bieten deutsche Untertitel. Spaßig dabei: In einem eingebauten Kino kann man sich die Videos nochmal ansehen, die man bereits "erspielt" hat. Dabei darf man dann auch die Kamera verschieben – und mit einem Cheat auch um die Akteure drehen! Nutzlos, aber spaßig – wie so vieles im Leben. RK

Gut!

„Perfect Dar... äh... Perfect Bunt"

Ralph's Meinung

■ Es kracht, scheppert und raucht, dass es nur so eine Freude ist. Der Spruch mag ausgelutscht sein wie meine Sohlen aber: Dass nach so langer Zeit noch neue Qualitäten an der PlayStation gefunden werden, ist eine Wucht. Die Einbrüche in der Bildrate sind fast immer zu verschmerzen, dafür hakt die Steuerung bei Jump'n-Run-Einlagen ab und an etwas und vermiest genaue Sprünge. Außerdem sind die Ladezeiten manchmal etwas nervig, wenn auch mit witzigen Animationen überbrückt. Actionfans finden hier einen Leckerbissen, den sie genauer betrachten sollten.

Shortcut

- ☺ innovative Ansätze im Gameplay
- ☺ langanhaltende Motivation
- ☺ nette Story
- ☺ exzellente Sichtweite
- ☹ manchmal derbe Einbrüche in der Framerate
- ☹ nervige Ladezeiten
- ☹ gewöhnungsbedürftige Steuerung

Wumme mit Zoom-Funktion





Terracon

Action-Shooter

■ Features: DS, MC, CD

- ■ Entwickler: Picture House
- ■ Hersteller: SCEA
- ■ Sprachausg.: Alien
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: knackig

Grafik	Musik	Sound
85%	80%	60%

SPIEL SPASS 80%



▲ Eishockey-Hooligans in der Antarktis stellen kein Problem für Hien, den Secret Character dar.



▲ Die Herzog-Schlange – oder was kommt heraus, wenn ein Japaner auf der Suche nach einem Endgegner-Namen ein deutsches Wörterbuch aufschlägt...

Shortcut

- ☺ fulminante Ansammlung von Bossgegnern
- ☺ unkompliziertes, simples Arcade-Gameplay
- ☺ zweiter Strider-Charakter freispielbar
- ☺ Bonus-CD *Strider 1*
- ☹ ständige Nachladezeiten innerhalb der Stages
- ☹ sehr schnell durchgespielt
- ☹ zu wenig Handlungsmöglichkeiten

Dèjà-Vu-Erlebnis

■ Wenn ihr das Original-*Strider* auf Mega Drive (datiert von '91) noch kennt, wird euch in jedem der fünf Level mindestens ein Gegner, Detail oder Gameplay-Bestandteil bekannt vorkommen. Uns fallen da spontan der Drachen-Boss aus Level eins (s.u.), die fliegende Festung und die Umkehr der Schwerelosigkeit aus Level vier, das Eiswüsten-Szenario aus Level drei und natürlich der Kuttenmann als vorletzter Endgegner ein.





Strider 2
Arcade-Action
Features: CD, MC, DS

- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittelschwer

Grafik	Musik	Sound
80%	71%	68%

SPIELSPASS 73%

Strider 2

Ein alter Mega-Drive-Held betritt nun auch offiziell Sony's 32-Bit-Bühne.

Eigentlich könnte man *Strider 2* böswillig unter dem Deckmantel Standard-Capcom-Update abqualifizieren, denn was die Design-Abteilung mit diesem Sequel abgeliefert hat, zeugt nicht unbedingt von Innovation. Manchmal will man aber vielleicht gar keine Innovation und genau das trifft den Kern dieses Spiels!

Schließlich spielt sich der dritte Streich des Techno-Ninjas (eigentlich müsste es ja *Strider 3* heißen, denn es existieren schließlich schon zwei 16-Bit-Versionen) genauso wie vor zehn Jahren, sieht man mal von der ein oder anderen kosmetischen Gameplay-Nuance wie dem Doppelsprung oder der Overdrive-Waffe ab. Das Hauptaugenmerk galt vor allem der Grafik, die nun sämtliche Gegner und alle fünf Stages in feinste Polygon-Gewänder hüllt, die weitestgehend perfekt (sprich bugfrei) modelliert sind. Gesprungen und mit der Klinge geschlitzt wird aber nach wie vor in 2D, wenn auch bisweilen optische Tiefenwirkung suggeriert wird. Neo Tokio, das deutsche Mittelalter, die Eiswüste, ein riesiges Luftkampfschiff und die Space-Basis wollen erobert werden. Jede dieser Welten unterteilt sich dabei in ca. sechs Unterabschnitte, zwischen denen jeweils zeitraubend nachgeladen wird. Dabei scrollt das Geschehen munter in alle nur erdenklichen Richtungen, denn Strider schafft wie ein Eichhörnchen auch die steilsten Anstiege und Überhänge mühelos und lässt sich sogar von umgekehrten Schwerkraftverhältnissen (sprich: ihr haltet euch am Boden fest und fallt nach oben) nicht aus der Ruhe bringen. Monströse Gegner und Bosse stellen sich euch noch und nöcher in den Weg: Von der giftigen Mechano-Spinne über deutsche Urgewalten wie Herzog Schlange und das Sturmgeschütz V (echt wahr!) bis hin zu Mammuts und fliegenden Festungen ist für jeden Geschmack was dabei. Leider fiel euer Angriffs-Repertoire (und damit taktische Möglichkeiten) mehr als dürftig aus, was jedoch mit unbegrenzt Continues und keinerlei Rücksetzpunkten nur Hi-Score-Jägern sauer aufstoßen dürfte. Lange währt das Action-pur-Vergnügen auch nicht gerade: Nach weniger als einer Stunde habt ihr euch durchgeschlagen und das finale Alien pulverisiert. Der dann frei geschaltene zweite Charakter motiviert jedoch, das Game nochmal anzugehen. Wer sich ein Bild davon machen will, wie State-of-the-Art-Action zu Beginn der Mega-Drive-Ära aussah, der sollte einen Blick auf den enthaltenen ersten Teil (Bonus) werfen. Die Präsentation des Spiels fiel natürlich mal wieder Capcom-typisch schlicht mit ein paar animierten Standbildern aus – manche Dinge ändern sich eben (fast) nie. RK



▲ Die große Kanone ist nur Dekoration – seltsam für ein deutsches Schlösschen, nicht wahr?

Ralph's Meinung:

Gut!

„Rasantes Action-Feuerwerk, aber kurz"

■ Die Fights, Bosse und Stages in diesem *Strider*-Sequel sind so aufwändig und pompös im 2,5D-Stil à la *Pandemonium!* und *Wild 9* inszeniert, dass einem der recht banale Gameplay-Inhalt erst gar nicht recht auffallen (will). Abgesehen von seinen beeindruckenden Kletterkünsten beherrscht unser Cyber-Ninja eigentlich nicht viel mehr als mit seinem Schwertchen vor der Nase anderer herumfuchteln, was euch bei den meisten harten Brocken wenig taktische Spielräume lässt. Da heißt's einfach Augen zu und durch und auf die Continue-Taste gehämmert. Erst mit dem freigespielten zweiten Charakter und seiner Boomerang-Waffe erhöht sich euer Aktionsradius wieder. Wenn ihr also nicht zu den absoluten Arcade-Fanatikern/Sammlern gehört und euch nur ein bis zwei Spiele im Monat leistet, trefft besser eine andere Wahl: *Strider 2* spielt man ein paar Mal durch, was ca. drei bis vier Stunden in Anspruch nimmt, und vergisst es dann schnell wieder. Ausleihen lautet hier die beste Empfehlung, denn sehenswert ist's schon.



▲ Farbenprächtig, actionreich, simpel und kurz – eine Beschreibung von *Strider 2* in vier Worten.



▲ Mit dem Boomerang-Schwert holt ihr den leuchtenden Herrn Solo schneller vom Himmel, als ihm lieb sein kann.


▲ Extrawaffe oder Gottes Zorn? Manche Extras wirken geradezu verheerend.


▲ In dieser Wasserblase ist eure Bewegungsfreiheit mehr als eingeschränkt.

▲ In der Weltraumstation bekommt ihr es mit wunderschönen Spiegeleffekten zu tun.

R.C.: Revenge

Und wieder einmal machen sich die Spielzeuge selbstständig!



Seien wir ehrlich: Der Vorgänger *Re-Volt* konnte zwar in der DC-Adaption einige Achtungserfolge erzielen, die PS-Version war jedoch weit von der Qualität vergleichbarer Fun-Racer entfernt.

Umso überraschter waren wir verständlicherweise, als wir die Testversion zum zweiten Teil in Händen hielten. Um sich vom ersten Teil zu distanzieren, wurde im Titel auf den Zusatz *Re-Volt* verzichtet, er heißt nun schlicht und einfach *R.C.: Revenge*. Auch die bei Racern ohnehin nebensächliche Hintergrundgeschichte wurde weggelassen und so müsst ihr euch einfach mit der Tatsache abfinden, kleine, mit witzigen Extrawaffen versehene RC-Fahrzeuge durch abgedrehte Strecken zu manövrieren. Immerhin lässt bereits die Auswahl zur Verfügung stehender Fahrzeuge auf Abwechslung hoffen. So stehen euch neben den klassischen Buggys auch Truck-Zugmaschinen, Jeeps und reinrassige Sportwagen im Miniatur-Maßstab zur Wahl. Jedes dieser Fahrzeuge kann sich auf den entsprechenden Tracks zusätzlich in ein pfeilschnelles Rennboot verwandeln. Selbstverständlich ändert sich dadurch das individuelle Fahrverhalten der teilweise recht bockigen Rennflitzer erneut. Dank der im Gegensatz zum Vorgänger sehr präzisen Steuerung habt ihr euch aber meist nach einigen Runden an die Veränderungen gewöhnt. Wie bei einem guten Fun-Racer Pflicht, sind auch die ferngesteuerten Autos in *R.C.: Revenge* durch das Einsammeln der entsprechenden Symbole mit allerlei Extrawaffen aufrüstbar. Dazu zählen neben einem beschleunigenden Turbo vor allem Offensivwaffen wie Blitzschläge, Flammenwerfer und Minen, mit denen ihr die Konkurrenten problemlos auf die Plätze verweisen könnt. Doch Vorsicht! Auch die CPU-gesteuerten Fahrzeuge wissen mit den Extras umzugehen und machen auch gnadenlos davon Gebrauch.

Besonderes Augenmerk scheinen die Entwickler diesmal auf die abenteuerlichen Strecken gelegt zu haben. Je nach Thematik erwarten euch von knallbunten Fantasy-Landschaften über Vergnügungsparks und Weltraumstationen selbstverständlich auch die obligatorischen Horrorhäuser. Jeder Track steckt voller verborgener Abkürzungen, deren Zugang allerdings oft nur schwer zu finden ist. Allein die Benennung der Kurse ist übrigens oft schon für einen Lacher gut.

All das wäre selbstredend nichts wert, wenn nicht auch in technischer Hinsicht einige massive Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger implementiert worden wären. So läuft die Grafik nun deutlich flüssiger und kommt ohne störende Frameraten-Einbrüche und hässliche Pop-Ups aus. Einzig die gelegentlichen Clipping-Fehler beim Verlassen der Strecken geben ab und zu Anlass zur Kritik. AB


▲ Durch das geschickte Ausnutzen der Bodenunebenheiten könnt ihr euch Platzvorteile erspringen.

> "Die abwechslungsreichen Strecken und die verschiedenen Fahrzeuge garantieren lang anhaltenden Spielspaß."

▲ Ganz schön grell! In diesem spacigen Bauernhof fällt die Orientierung recht schwer.



Gut!

„Wer hätte das gedacht – es geht also doch!"

Axel's Meinung

■ Zugegeben, wir dachten schon an das Schlimmste, als wir den Nachfolger zu *Re-Volt* zum Test erhielten. Doch schon nach kürzester Zeit wurden wir erfreulicherweise eines Besseren belehrt. Trackdesign, Gafik und Steuerung sind auf hohem Niveau und die unzähligen, freispielbaren Extras fesseln eine ganze Weile an den Screen. Ob es auch zu *R.C.: Revenge* eine DC-Version geben wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest, doch auf die bereits in Arbeit befindliche PS2-Umsetzung warten wir gespannt.

Shortcut

- flotte Grafik
- gewitztes Streckendesign
- einfallsreiche Extras
- herausfordernde KI
- gelegentliche Clippingfehler
- manche Tracks sind recht unübersichtlich


▲ Der Zweikampf um die Spitze wird von einem Angriff der hinteren Reihen jäh unterbrochen.





Hercules: The Legendary Journeys

Ein Mann muss tun, was ein Mann tun muss!

Diese und ähnlich intelligente Kommentare geben die verschiedenen Figuren in *Hercules: The Legendary Journeys* von sich. Macht aber nichts, denn wer würde sich schon trauen, dem stärksten Mann der Welt ins Gesicht zu sagen, wohin er sich seine Sprichwörter stecken kann?

Wieder ein Lizenz-Spiel von Player 1, und wieder kein besonders erbauliches. Als Hercules, Mann von Welt, Schützer der Witwen und Waisen und Ruin jedes Herrenausstatters, begibt man sich in den Kampf gegen Ares, den vollgöttlichen Gegenspieler. Ab und an schlüpft man auch in die Haut des (körperlichen und geistigen) Leichtgewichts Iolaus oder das Fell von Serena. Anfangs bekommt man noch gezeigt, wie die verschiedenen Moves im Spiel auszuführen sind, wobei die gesamte Steuerung schnell erlernt und leicht einzusetzen ist. Dann beginnt das eigentliche Spiel: Abwechselnd verprügelt man halbwegs harmlose Wegelagerer und löst Rätsel, die irgendwann in einem fetzigen Boss-Fight enden. Fetzig deshalb, weil ein Zyklop nun mal SEHR viel schwerer auszuknocken ist als ein typischer Bandit von der Stange. Dabei sind die Adventure-Teile auf das übliche "NPC XY braucht Item, das anderer NPC für anderes Item rausrückt" und gelegentliche "such den Schlüssel"-Aktionen begrenzt und sorgen höchstens für durchgelaufene Sandalen anstatt Spielspaß. Keine besonders anspruchsvolle Kost, aber zeitweise unterhaltsam und für Fans der Serie sowieso ein Muss. Nur ein N64 sollte sich keiner extra für dieses Game kaufen. CD

▶ **Der Wächter rückt erst mit einem wichtigen Item heraus, wenn er seinen Teddy wieder hat. Wie männlich!**



▲ **Diesen armen Herren hat Ares in eine magische Kugel eingesperrt, die Iolaus öffnen muss.**





▲ **Dem Schurken an den Kragen: Per Uppercut wird ein Fiesling ins Nirwana geschickt.**

Christian's Meinung: *Geht so!*

■ Kann man schon mal zwischendurch einlegen, diesen Helden alter Schule. Soundtechnisch keine Erleuchtung, im Spielprinzip sind nicht wirklich große Innovationen versteckt, und auch grafisch tut sich nicht besonders viel. Allerdings macht es immer wieder ein wenig Laune, 200 Tonnen Felsgestein mit ein paar Faustschlägen in Kieselsteine zu verwandeln. *Hercules* schlägt komplett in die gleiche Kerbe wie *Xena* – als Fernsehserie und auch als Spiel: Nicht wirklich abendfüllend, aber gut für zwischendurch.

Shortcut

- ☺ Hercules-Fans haben ihre Freude
- ☺ ausgewogene Mischung aus Adventure und Action
- ☹ viel Ausprobieren statt Logik
- ☹ Schwierigkeitsgrad nicht ausbalanciert
- ☹ nur für Fans der Serie interessant

Hercules: The Legendary Journeys

Action-Adventure

■ Features



- ■ Entwickler: Player 1
- ■ Hersteller: Virgin Interactive
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: geht so

Grafik	Musik	Sound
53%	50%	51%

SPIEL SPASS 70%

Blues Brothers 2000

Da krieg ich den Blues!

So prall ist der moderne Film "Blues Brothers 2000" ja allgemein nicht angekommen. Kein Wunder also, dass Player 1 zusammen mit Titus und Virgin Interactive mit dem Lizenzspiel keinen sonderlichen Knaller auf die Beine stellen konnte.

Als Elwood Blues stakst man durch Räume, Gänge und Straßen in gewohnter N64-Grafik und versucht, mit der Zeit sämtliche Mitglieder der Blues-Brothers-Band wieder zusammenzutrommeln. Dabei lehnt sich das Spiel sehr vage an den Film an – und beginnt mit einer Flucht aus dem Knast. Typische Jump'n-Run-Aktionen sind das tägliche Brot des Helden. Schlüssel, Herzen, Münzen einsammeln und dabei diversen Arten von Gegnern (auch mal einer Dame mit Handtasche) ausweichen und ab und zu mal ein paar Tanzschritte aufführen. Alles im Namen des Blues versteht sich. Dumm dabei ist die Kamera, die den Spieler schon mal im Regen (bzw. hinter einem Polygon) stehen lässt und bei hektischen Sprungpassagen komplett aufgibt, die nicht wirklich hohe Framerate mit einigen heftigen Slowdowns und der teilweise nervige Schwierigkeitsgrad. Außerdem wird nach dem Laden oder einem Game Over auch immer am Start des Levels angesetzt und nicht an der Stelle, an der man zuletzt war. Alles in allem ist *Blues Brothers 2000* nichts anderes als ein sehr müder Clone von *Banjo-Kazooie* und sollte auch so behandelt werden. Nur der Mehrspieler-Tanz-Modus hebt sich davon ab, ist aber nicht gut genug ausgearbeitet und macht höchstens im Vollrausch mehr als fünf Minuten wirklich Spaß. CD

Christian's Meinung: *Geht so!*

■ Nein danke, da erinnere ich mich lieber an den Original-Film. *Blues Brothers 2000* ist zwar keine völlige Gurke, dafür geht es aber locker in der Masse unter. Alle Spielelemente (bis auf das Tanzen) sind so offensichtlich und nachlässig bei *Banjo-Kazooie* abgeschaut, dass es schon fast weh tut. Die Slowdowns und die nicht gerade vorbildliche Kamera tun ein Übriges, um dem Spielspaß weiträumig auszuweichen. Nur etwas für Jump'n-Run-Sammler und – Süchtige – und natürlich für alle Blues Brothers dieser Welt.





▲ **Der Tanz-Modus (links) verlangt gutes Timing vom Spieler, während Kämpfe (rechts) relativ einfach zu bestehen sind.**



▲ **Nach getaner Arbeit wendet sich die Krankenschwester, der Elwood gerade noch geholfen hat, gegen ihn. Unfair, das!**

▲ **Üblicherweise eine Legende: Elwood in der Kanalisation von Chicago und auf der Flucht vor einem riesigen Krokodil.**



▲ **Das Memory-Minispielchen im Knast gehört noch zum Unterhaltsamsten, was *Blues Brothers 2000* zu bieten hat.**

Shortcut

- ☺ sehr guter R'n'B-Soundtrack
- ☺ für *BB2k*-Fans das Größte
- ☹ Kamera langsam und ungenau
- ☹ Slowdowns in großen Gebieten
- ☹ unausgegorener Schwierigkeitsgrad

Blues Brothers 2000

Jump'n Run

■ Features

- ■ Entwickler: Player 1
- ■ Hersteller: Virgin Interactive
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: nicht ohne

Grafik	Musik	Sound
50%	85%	60%

SPIEL SPASS 69%













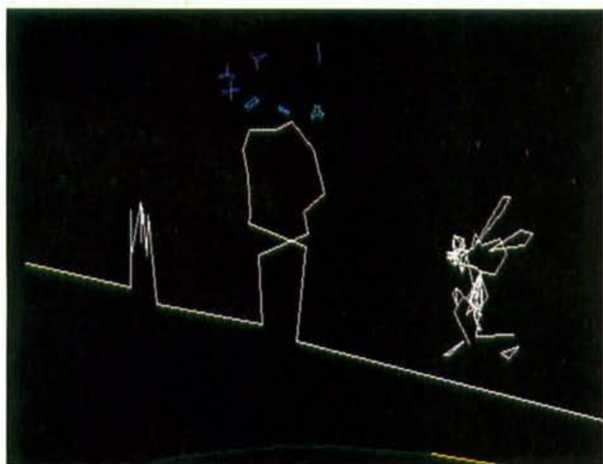


VIB Ribbon

Vergesst die Grafik – es gibt mehr!



▲ Passt sich das Game der Musik an? Wir haben's mit jeder nur erdenklichen Musik-Richtung ausprobiert und kamen zu einem eindeutigen Schluss. Doch lest selbst...





Christian's Meinung:

■ Davon abgesehen, dass *VIB Ribbon* eigentlich mit der gespielten Musik nicht viel zu tun hat und es leicht vorkommen kann, dass bei ruhigen Balladen extrem schnelle und schwierige Kombinationen auf euch zukommen, macht es einfach unheimlich Fun, La Linea – pardon Vibro – durch den Hindernisparcours zu navigieren. Für ein schnelles Spiel zwischendurch absolut zu empfehlen – für den Preis muss man zuschlagen! Tja, Grafik ist halt doch nicht alles.

Shortcut

- ☺ geile 3D-Engine
- ☺ nutzt die technischen Möglichkeiten gnadenlos aus
- ☺ Wahnsinns-Sound (eh klar)
- ☹ nicht alle Tracks der CDs werden erkannt
- ☹ weit davon entfernt, rhythmisch zu sein



■ Ganz oben: Die Punkteanzeige – den Sinn der Symbole erfahrt ihr erst bei der Abrechnung. Die roten Punkte um Vibro stellen eine Art "Energieanzeige" dar.

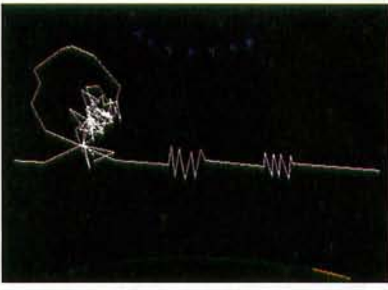
Das Jahr 2000: Bombast-FMVs, gerenderte Grafiken höchster Qualität, 16,77 Mio. Farben – True Color, 32 Bit-Farbtiefe und Polygonschleudern wie Dreamcast und Playstation2 (bald X-Box und Dolphin) bestimmen das Bild der Videospiel-Landschaft.

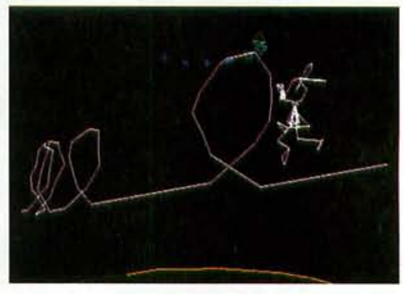
Und dann kommt *VIB Ribbon*. Eine weiße Linie im unendlichen schwarzen Raum. La Linea, pardon Vibro, ein weißes Strichmännchen. Auf der weißen Linie im unendlichen schwarzen Raum. Hindernisse. Neun verschiedene an der Zahl. Und La Linea, pardon Vibro, das weiße Strichmännchen auf der weißen Linie im unendlichen schwarzen Raum muss diese Hindernisse überwinden, um ans Ziel seiner endlosen Reise zu gelangen. Was es dort erwartet? Keine Ahnung. Ein Topf voller Gold? Ein großer Erdbeerkuchen mit viel Sahne obendrauf? Das Schlaraffenland, wo Bier in den Bächen fließt und feinste Delikatessen auf den Bäumen (alles nur weiße Linien im unendlichen schwarzen Raum, versteht sich) wachsen? Oder gar die Erlösung vom scharzweißen Dasein in echter dreidimensionaler Umgebung mit 16,77 Mio. Farben? Wer weiß. Der Sinn der beschwerlichen Reise? Null Peilung. Der Spaß an der ganzen Sache? Ja! Ne Menge!

Bei *VIB Ribbon* handelt es sich wieder mal um ein Musik-Spiel – allerdings um eines der abgedrehten Sorte. Je nach eingelegter Musik-CD werden die Hindernisse sowie die Spielgeschwindigkeit immer neu kreiert, wodurch ihr theoretisch je nach Song immer wieder andere Stages zu Gesicht bekommt. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: Für jedes der vier Grund-Hindernisse müsst ihr eine bestimmte Taste drücken, um es zu überwinden, bei Kombinationen von Hindernissen (z.B. Looping und Graben) sind die zwei entsprechenden Buttons gleichzeitig zu drücken – das war's. Macht aber Spaß – definitiv. Natürlich haben wir ausführlich getestet, ob die Theorie dann auch in der Praxis funktioniert (das Generieren neuer Stages je nach eingelegter CD/Rhythmus), und haben von Klassik über Jazz, New Age, Grunge, Wave, Rock, Metal bis Country und Blues, von Pantera über Subway to Sally, dem King persönlich (nein, nicht Elvis), Nirvana, Loreena McKennit, Qntal bis Motörhead, The Cramps und den Peppers so ziemlich alles eingelegt, was Rang und Namen hat – mal mehr, mal weniger. Und wie sieht`s aus? Funktionieren tut's fast nie. Im Großen und Ganzen lässt sich sagen, dass Vibro eher auf elektronische Musik abfährt (spielt sich besser) und handgemachte Musik nicht ganz so gern hat. Mehr nicht. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel. *VIB Ribbon* ist also meilenweit davon entfernt, rhythmisch zu sein oder sich gar an der gespielten Musik-Richtung zu orientieren – Hindernisse kommen, wann sie wollen und auch der Speed sowie die Schwierigkeit der Kombinationen richtet sich eher nach dem Zufall als nach den bpm. Oder werden doch nur die Kratzer auf der Scheibe gemessen? Egal – Spaß macht's auf alle Fälle, da das Game nach einiger Zeit richtig süchtig macht. CD

▲ Manowar / Triumph of Steel / Master of the Wind: Die Ballade schlechthin – trotzdem abartig schwer zu spielen.

▼Oh je – oh weh! Je schlechter ihr spielt, desto unruhiger wird der Bildschirm. Außerdem morpht Vibro von einer süßen Prinzessin langsam zum armen Wurm – dann heißt's Game Over.





◀ Manche Hindernisse kommen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit auf euch zu und drehen sich zudem um die Linie. Einige Perspektiven wie diese hier erschweren zusätzlich noch das richtige Timing.



VIB Ribbon

Music-Game

Features

- Entwickler: Sony
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 30 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mal so, mal so

Grafik	Musik	Sound
3%	-%	16%

SPIEL SPASS 79%



▲ Kräftemessen zwischen den beiden guten Kämpfern Cyclops und Gambit.



▲ Die In-Fight-Moves variieren je nach Position des Steuerkreuzes.

X-Men - Mutant Academy

Vom Film zum Spiel – Activision räubert in Capcom-Gefilden.

Shortcut

- ordentliche Fighting-Engine
- simples, effektives Konter-Feature
- schöne Stages und Move-Effekte
- viele, viele Art-Secrets erspielbar
- keine Ladezeit für ein Rematch...
- ... aber saftige Ladezeit für neuen Gegner
- nur zehn Charaktere
- Kämpfer nicht ausgewogen
- deutlich zu wenig Moves
- bei Niederlage Charakter nicht wechselbar
- keine Voice Samples während der Duelle

Seit unserem Preview in der letzten Ausgabe haben sich die *X-Men* noch mal deutlich am Riemen gerissen und gehen nun in der endgültigen Test-Version deutlich flüssiger und geschmeidiger animiert zu Werke. Würde dies aber reichen, um den ungekrönten Herrscher der Comic-Mutanten – Capcom – in die Knie zu zwingen?

Zur Ehrenrettung von Paradox/Activision muss zunächst einmal erwähnt werden, dass man sich nicht rücksichtslos bei der mittlerweile sechsteiligen Capcom-Serie (von *X-Men – Children of the Atom* bis hin zum erst kürzlich getesteten *Marvel vs. Capcom 2*) bedient hat. Fast sämtliche Moves der Mutanten (Phoenix, Cyclops, Wolverine, Gambit, Storm, Beast, Magneto, Sabretooth, Mystique und Toad) sowie das komplette Beat'em-Up-Gameplay unterscheiden sich voneinander. Lediglich die bewährte Sechs-Button-Steuerung hat man übernommen und mit je einer Wurf- (L2) und Konter-Taste (L1) ergänzt. Letzteres ist im Eifer des Gefechts genauso simpel wie praktisch einzusetzen und nützt sogar bei Super-X-Moves. Dafür wird man aber auch in Sachen Energieverlust des Gegners nicht genauso hoch belohnt wie beim wesentlich schwieriger einzusetzenden Pendant in Tecmo's *Dead or Alive 2*. Für die drei Super Special Moves eines jeden der schlappen zehn Charaktere (weitere sind nicht erspielbar) wird genreüblich Energie angesammelt – neu ist aber, dass jeder Move seinen eigenen Power-Balken besitzt (siehe unteren Rand bei den Screenshots) und dass Energie zwischen diesen transferiert werden kann, was jedoch in brenzligen Situationen zu kompliziert ausgefallen ist (es muss z.B. links + O gehalten und dann mit Dreieck umgeschichtet werden). Der erste Eindruck von der *Mutant Academy* ist durchaus positiv: Bunte 3D-Stages, detailreich modellierte Polygon-Kämpfer à la *Street Fighter EX*, ein eingängiges Combo-System, deutsche Sprachausgabe und sehenswerte Spezialeffekte bei den Special Moves gefallen. 3D-Moves existieren übrigens keine – lediglich die Kamera fährt bei Würfen aus der gewohnten Position und zeigt das Geschehen in einer 3D-Ansicht. Doch schon während des

> „Eine höhere Wertung haben aber vor allem der chronische Move-Mangel und die Unausgewogenheit der Charaktere verhindert."

X-Men – Mutant Academy

2D-Polygon-Beat'em-Up

1→2 Spieler

Features



- Entwickler: **Paradox Development**
- Hersteller: **Activision**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **mittelschwer**

Grafik	Musik	Sound
76%	68%	59%

SPIELSPASS 72%



▲ Nach dem Sieg dürft ihr euch einen abgedroschenen Spruch in Deutsch anhören.



▲ Leider hat jeder Kämpfer nur läppische zwei bis drei Special Moves.


▲ Von den sexy weiblichen X-Men könnt ihr euch im Trailer selbst ein Bild machen.

X-Men – Der Film

Pünktlich zum Spiel (oder umgekehrt?) startete auch der gleichnamige Streifen am 14. Juli in den USA. In einer Special-Effects-reichen Action-Storyline kämpfen die guten (Magneto, Cyclops, Gambit & Co.) gegen die bösen X-Männer und-Frauen wie Magneto, Sabretooth, Mystiqoe und Toad. Übrigens sind nicht alle Charaktere des Streifens auch im Game enthalten (Rogue fehlt z.B.). Netterweise packte Activision als Bonus den Film-Trailer mit auf die CD, und wer noch mehr über den ersten Kino-Auftritt der Mutanten wissen möchte, surfe zu www.x-men-the-movie.com.



▲ **Wer lange genug durchhält, erspielt sich Filme, Comics und mehr von seinen Lieblingen Magneto & Co.**

Satte X-Men-Boni

Wer trotz chronischer Move-Armut *X-Men – Mutant Academy* bis zum Erbrechen in allen Spielmodi durchzockt, darf sich auf zahlreiche Art-Secrets freuen. Activision hätte da folgendes im Angebot: Screenshots aus dem Film, Comic-Bilder, ein bilderreicher Blick hinter die Filmkulissen, dritte Kostüme für alle Charaktere sowie die kurzen Intro- und Outro-Renderfilmchen à la *Tekken*-Theater.

Durchspielens im Arcade-Modus mit den ersten paar Charakteren merkt man, dass es in jeder Kategorie an Quantität mangelt. Nur zwei bis drei Special Moves pro Charakter sind ein Witz, die stets gleichen Sprüche gehen auf die Nerven und die Reihenfolge der Gegner ändert sich auch nicht wesentlich. Sauer stößt aber die Stärke einiger Charaktere auf, die für bestimmte Kämpfer schier unüberwindbar sind und Frustration auslösen. Wenn z.B. Mystique (eine von vier zu Beginn nicht anwählbaren Figuren unter den eh nur zehn insgesamt verfügbaren) ihre unbegrenzt in alle Richtungen abfeuerbare, blitzschnelle Laser-Kanone auspackt, hat ein Charakter wie Wolverine ohne Distanzwaffen nicht den Hauch einer Chance. Projektile schön und gut – dann aber in Sachen Vorausahnung und Geschwindigkeit der Ausführung mit Chance zur Gegenwehr wie beim bewährten *Street Fighter*-Gameplay. Was gibt's nun außer dem Arcade-Modus noch zu entdecken? Nichts außergewöhnliches: Versus, Survival, Training und Art Gallery sind Standard. Vor allem die Art Gallery ist jedoch reich ausgestattet mit erspielbaren Secrets (siehe Kasten), die für längerfristige Motivation sorgen. Während der Duelle ist uns übrigens auch etwas negativ aufgefallen, dass wir zuerst gar nicht spezifizieren konnten. "Irgendwas fehlt da – nur was?" war die einhellige Meinung, bis wir schließlich drauf kamen: Die *X-Men* sagen ihre Special Moves nicht durch Sprachausgabe an, wie uns in Dutzenden von SNK- und Capcom-Sequels schon in Fleisch und Blut übergegangen ist. Ein markiges Sprüchlein à la *Shoooryuken* gehört bei einem Special aber einfach dazu, wie wir finden. Der übrige Sound dudelt ohne größere Höhepunkte vor sich hin – auch da haben wir schon Besseres gehört. RK



▲ **Hat Cyclops vielleicht einen entfernten Verwandten namens Guile?**



Gut!

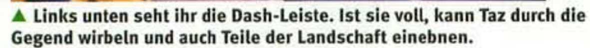
„Aber Capcom bleibt der Fighting-King!“

Ralph's Meinung

■ Da haben Activision's Beat'em-Up-Experten von Paradox Development (*Thrill Kill, Wu Tang Shaolin Style*) zwar einen netten Versuch abgeliefert, in Capcom's *Marvel*-Revier zu wildern, müssen sich letztendlich aber dem Altmeister geschlagen geben. *Marvel vs. Capcom 2* bietet einfach in fast allen Bereichen mehr: Mehr als fünfmal (!) so viele Kämpfer, zahlreiche ausgefeilte Gameplay-Taktiken, 3-on-3-Duelle usw. – da merkt man deutlich die jahrzehntelange Erfahrung. O.K., die zugrunde liegende Hardware ist Dreamcast, aber das dürfte echte *Marvel*-Freaks wohl nicht stören. Auf PlayStation gibt's als Konkurrenz nur das fünf Jahre alte *X-Men* in einer üblen PAL-Version, dem die 2K-Version natürlich die lange Nase zeigt. (Was will man z.B. als Wolverine ohne Projektile gegen die Ballerkönige Mystique und Cyclops unter den X-Men ausrichten?)







▲ Links unten seht ihr die Dash-Leiste. Ist sie voll, kann Taz durch die Gegend wirbeln und auch Teile der Landschaft einebnen.



▲ Als Taz-Zilla nehmt ihr es sogar mit einem riesigen Ufo auf.

Taz Express

Das harte Leben eines Botenjungen

Ja, als junger tasmanischer Teufel hat man's nicht leicht – vor allem nicht mit so einer Mutter, wie Taz sie hat. Bis vor kurzem war die Welt noch in Ordnung und sein Leben bestand im Grunde genommen darin, Unmengen an Futter in sich rein zu stopfen und den Großteil des Tages auf der faulen Haut zu liegen.

Aber diese Zeiten sind nun vorbei. Um den Jungen auf andere Gedanken zu bringen und ihn langsam ins richtige Leben einzuführen, besorgt sie ihm einen kleinen Nebenjob – als Botenjunge. Taz soll nun – ganz einfach – eine kleine Kiste in die Stadt bringen. Dass dies aber ganz und gar nicht so problemlos ablaufen wird, wie man sich das denken könnte, ist für Looney- bzw. Tiny-Toon-Fans sicher keine Überraschung. Taz muss einen Berggipfel erklimmen, wobei ihm ständig ein diebischer Adler auf den Fersen ist, der ihm die Kiste abluchsen will, in der Stadt machen ihm wildgewordene Autofahrer zu schaffen, die ihn ständig rammen, und sogar Marvin the Martian zeigt Interesse an dem hölzernen Behälter. Da kann es dann schon mal vorkommen, dass Taz durch einen außerirdischen Strahl vergrößert als Taz-Zilla durch eine Großstadtmetropole watschelt oder Marvin bis auf den Mars verfolgt, um seine Kiste wohlbehalten durch Laser-Geschütze und Sumpf-Monster zu bugsieren.

Die Steuerung des quirligen Kerlchens ist dabei – zumindest theoretisch – recht einfach ausgefallen. Je ein Button zum Springen und zum Aufnehmen von Gegenständen sowie zwei C-Buttons zum Einstellen der Kamera – das war's schon. In der Praxis sieht es dann leider so aus, dass Taz hakeliger nicht zu steuern sein könnte und nur selten das macht, was der Spieler von ihm verlangt – vor allem für ein Spiel, das ganz offensichtlich auf eine jüngere Zielgruppe zugeschneidert ist, ist das ein unverzeihlicher Fehler. Doch auch grafisch ist *Taz Express* bei weitem kein Glanzlicht: Fade, eintönige und verwaschene Texturen und eine Sichtweite von unter zehn virtuellen Metern vermiesen einem da schnell die Freude am Jump'n-Run-Vergnügen. Dass der Sound dabei ebenfalls nichts Großartiges bietet und bestenfalls als durchschnittlich zu bezeichnen ist, verwundert dann gar nicht mehr. CD



Christian's Meinung:

■ Da hab ich doch schon von besseren Jump'n Runs gehört. Abgesehen davon, dass ich diese miese, kleine Beutelratte noch nie sonderlich leiden konnte, kann mich auch das Spielprinzip nicht beeindrucken. Hätte man ein paar Rätsel eingebaut, die die Kisten-Hatz ein wenig abwechslungsreicher gestaltet hätten, könnte man sich ja wenigstens noch ein paar Stunden vor den Fernseher quälen. So bleibt dank mieser Steuerung und seichtem Gameplay nicht viel Spielspaß übrig.

Shortcut

- ☺ witzige Comic-Charaktere
- ☹ Mega-Nebelwand
- ☹ ungenaue Steuerung
- ☹ fade Texturen
- ☹ langweiliges Gameplay





▲ Sterben kann Taz nicht – erst wenn alle Kisten zerstört wurden, winkt das Game Over. Wenn ihr aber einen Level "perfekt" beendet, erhaltet ihr Extra-Kisten.



Taz Express

Jump'n Run

■ Features

- ■ Entwickler: **Zed Two**
- ■ Hersteller: **Infogrames**
- ■ Modulgr.: **96 MBit**
- ■ Preis: **ca. 100 Mark**
- ■ Geeignet ab: **frei**
- ■ Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
56%	62%	66%

SPIEL SPASS 53%



▲ Hinweisschilder geben euch immer wieder wichtige Tipps zum weiteren Spielverlauf.



▲ Nehmt euch vor dem fiesen Geier in Acht – der Kerl hat's auf eure Kiste abgesehen.





▲ Die Level sehen auf den Screens sicher nicht schlecht aus, mit der Dauer wird's aber doch recht eintönig. Wenigstens läuft alles schön flüssig ab.



Maken X

First-Person-Shooter ohne Shootouts = First-Person-Slasher?

Der Name Atlus dürfte vielen Spielern, vor allem RPG- und Strategie-Fans bestens bekannt sein. Mit Titeln wie der *Megami Tensei*-Serie (bekannt als *Persona* und Ableger) oder *Kartia* haben die Jungs bewiesen, dass sie in diesen Genres durchaus hochkarätige Titel zustande bringen können. Der erste Auftritt auf dem DC fällt allerdings komplett "anders" aus.

Hier haben wir es mit einem First-Person-Shooter oder besser -Slasher zu tun, der eher schnelle Reaktionen, denn taktische Überlegungen fordert. Wie es der Titel schon sagt (Ma + Ken kann man als Dämonenschwert übersetzen), wird allerdings weniger Wert auf actionreiche Schusswechsel gelegt – die meiste Zeit stürmt ihr mit gezücktem Krummsäbel durch die Stages. Damit die ganze Sache dann aber nicht so schnell langweilig wird, habt ihr durch das Schwert, das im Prinzip eine verkappte KI ist, die Möglichkeit, andere Charaktere zu übernehmen und fortan mit ihnen und deren speziellen Fähigkeiten weiter zu spielen. Zwar unterscheiden sich die Figuren in Attributen wie Geschwindigkeit oder Sprungkraft, einen großartigen Unterschied werdet ihr jedoch nicht feststellen. Lediglich die Special-Moves (Attack-Button länger gedrückt halten) sorgen für Abwechslung, da ihr dann bei wenigen Figuren sogar Fern-Angriffe ausführen könnt. Das Problem hierbei ist aber, dass euch für jeden Spezial-Schlag im Gegensatz zur japanischen Version etwas Energie abgezogen wird, was diese Moves im Grunde genommen sinnlos macht – Energie ist bei dem harschen Schwierigkeitsgrad einfach viel zu wichtig. Und da wären wir auch schon beim größten Kritikpunkt von *Maken X:* Die Steuerung fiel einfach zu undurchdacht aus, um euch bei größeren Gegneransammlungen eine echte Chance zu lassen. Zwar könnt ihr mit dem Y-Button einen Gegner ins Lock nehmen, wodurch ihr ihn nicht mehr aus den Augen verliert (erinnert etwas an *Zelda* auf N64), bei drei oder mehreren Feinden fällt aber vor allem das Ausweichen extrem schwer, zumal viele der Widersacher sich einfach viel zu schnell bewegen. Bei den Gegnern bewies Atlus übrigens Einfallsreichtum und schickt neben normalen Soldaten auch solche Missgeburten wie zweiköpfige Mutanten oder eiserne Jungfrauen ins Feld. Doch auch wenn die Kreaturen recht liebevoll desingt wurden, fehlt es an jeder Ecke an Animations-Phasen, wodurch ihr ständig das Gefühl habt, gegen simple Marionetten zu kämpfen. Auch die restliche Grafik wirkt trotz netter Texturen und abwechslungsreichen Locations viel zu leblos und "flach", um großartig Stimmung aufkommen zu lassen. Lediglich der Sound ist mit technoiden Hard-Rock-, Wave- und Grunge-Stücken auffallend gut gelungen. CD



▲ Im weiteren Spielverlauf könnt ihr euch die Reihenfolge, in der ihr die Stages spielt, selbst aussuchen.

Shortcut

- ☺ verschiedene Charaktere (ca. 15)
- ☺ guter Soundtrack
- ☺ phantasievolle Gegner
- ☺ flüssige Grafik
- ☹ langweiliges Level-Design
- ☹ schlechte Controls
- ☹ belanglose Zwischensequenzen/Story
- ☹ zu kurze Stages
- ☹ miese Animationen

▲ Abartige Typen wie diese MG-Soldaten findet ihr in *Maken X* zuhauf. Die Zahlen rechts oben werdet ihr in der finalen Version übrigens nicht mehr finden.



Na ja! „Langweilt nach kurzer Zeit"

Christian's Meinung:

■ Die Idee eines First-Person-Slashers mag ja im Grunde genommen recht gut sein, wenn aber die Steuerung dermaßen misslungen ist, wird noch lange kein Reißer daraus. Vor allem die langweiligen und viel zu kurzen Level, in denen das höchste der Rätselgefühle das Drücken eines Schalters ist, der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad und fehlender Detail- sowie Animations-Reichtum wirken auf mich recht schnell einschläfernd – da helfen auch die verschiedenen Charaktere und frei wählbaren Level (inklusive verschiedener Endings) nicht mehr viel. Vor allem, wenn man andere Referenz-Titel wie *Perfekt Dark* (N64) oder Dreamworks *WWII*-Shooter (PS) kennt, gibt man *Maken X* keine Chance. DC-only-User haben mit *Fur Fighters* oder dem hoffentlich bald erscheinenden *Half Life* sicher mehr Spaß.





Maken X

First-Person-Slasher

■ Features

GD VP

■ Entwickler: Atlus
■ Hersteller: Sega
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: heftigst

Grafik	Musik	Sound
81%	79%	71%

SPIEL SPASS 61%

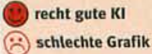
■ www.ea.com
■ www.ea.com



Bundesliga Stars 2001

Fußball auf unterstem Niveau.

Shortcut



- Original-Lizenz
- recht gute KI
- schlechte Grafik
- simples Optionsmenü
- miese Präsentation

Als wir recht überraschend die Testversion von *Bundesliga Stars 2001* erhielten, dachten wir logischerweise an einen weiteren Part der üblichen Jahres-Updates aus dem Hause EA.

Wie sehr wir uns geirrt hatten, bemerkten wir jedoch recht schnell. Bereits nach dem kurzen und mittlerweile auch nicht mehr allzu beeindruckenden Intro fanden wir uns in einem Start-Menü wieder, das in seiner Schlichtheit kaum noch zu überbieten ist. Zur Wahl steht euch dabei, ob ihr ein Freundschaftsspiel, eine Meisterschaft oder eine Bundesliga-Saison bestreiten möchtet. Gut, das ist zwar nicht allzu viel, aber kann durchaus reichen. Der eigentliche Gag erwartet euch, sobald ihr euch für eine der zur Verfügung stehenden Mannschaften entschieden habt. Zum einen sind die zur Auswahl stehenden Stadien merkwürdigerweise alle als "unknown" bezeichnet und zum anderen lächeln euch im Ladescreen zwei stark an Lego-Männchen erinnernde Kopffüßler mit Fußballschuhen an! Zwar ist die eigentliche Spielgrafik etwas menschenähnlicher, doch immer noch weit vom gewohnten Standard entfernt. Auch die Qualität des Gameplays ist in keinster Weise mit den üblichen Höhenflügen der *FIFA*-Serie vergleichbar. So stottert die Grafik mehr schlecht als recht, und auch die Pass- und Angriffsmöglichkeiten können nicht wirklich überzeugen. Selbst auf das bewährte Icon-Pass-System wurde unverständlicherweise verzichtet. Nicht einmal das sonst so beeindruckende Optionsmenü kann da noch etwas retten. So stehen euch gerade mal eine Handvoll Kameraperspektiven zur Verfügung, von denen sowieso nur die wenigsten halbwegs spielbar sind und auch sonst sieht es eher düster aus. Man wird den Eindruck nicht los, als handle es sich bei *Bundesliga Stars 2001* um ein Bonusspielchen, das man in einem echten Fußballgame freispielen kann. Als eigenständiges Produkt hingegen kann das Game schlicht und einfach nicht überzeugen. Daran ändert auch die recht gute KI nichts. AB

▶ Diese Ähnlichkeit! Sowas gab es schon besser zu sehen.



▲ Legoland lässt grüßen! Sehr kinderfreundlich!





▲ Alles wie gehabt, nur nicht ganz so gut wie sonst. *FIFA*-Fans kommen trotzdem zurecht.

Axel's Meinung: Naja!

■ Was zum Teufel hat sich EA dabei gedacht? Gut, immerhin wurde dieses Produkt nicht *FIFA: Die Bundeliga-Stars genannt*, aber dennoch kann man *Bundeliga Stars 2001* getrost als Mogelpackung bezeichnen. Nicht einer der unzähligen und zweifellos genialen Aspekte, die EAs Fußballsimulationen ansonsten auszeichnen, wurde in dieses Game integriert. So bleibt unterm Strich nur ein mittelmäßiges bis schlechtes Game, das selbst absoluten Fußballfans kaum einen Kaufanreiz bietet.

Bundesliga Stars 2001

Fußball-Simulation

■ Features





- ■ Entwickler: EA Sports
- ■ Hersteller: EA
- ■ Preis: ca. 89 Mark
- ■ Geeignet ab: 6 Jahre
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
65%	58%	61%



SPIELSPASS 55%

Bundesliga Manager 2001

Rechtzeitig vor der nächsten Saison darf fleißig mitgewirtschaftet werden.

Shortcut

- Einäugige unter den Blinden
- Original-Lizenz
- exzellente Kommentare
- ewige Ladezeiten
- falsche Spieler-Charakteristiken
- schwache Grafik-Engine
- diverse kleine Bugs

Und zwar so rechtzeitig, dass man nicht mal die schon lange bekannten Neuerwerbungen der Bundeliga-Vereine berücksichtigt hat (z.B. den Franzosen Sagnol und den Schweizer Sforza bei den Bayern). Aber was will man auch Großartiges erwarten, wenn schon sechs Monate nach dem Vorgänger (Test in VG 03/00) das Sequel auf den Markt geworfen wird?

Dementsprechend finden sich unter dem Deckmantel einer überarbeiteten Präsentation immer noch viele kleine und große Ungereimtheiten, die insgesamt etwas auf die Spaßbremse drücken. Die Benutzerführung könnte besser sein, die Ladezeiten saugen, die Spieler-Statistiken sind schlecht recherchiert (ein gewisser Wojciechkovski bei den Bayern mit 13,5 Mio. dreimal so teuer wie ein Effenberg, hahaha!) und die Ergebnisse des Bundeliga-Spieltags werden viel zu kurz eingeblendet, um sie zu studieren. Das Gekicke selbst (mit einer Grafik-Engine weit unter *FIFA*-Standard) bietet keinen Mittelweg zwischen ewig langwierigem Betrachten des vollen Spiels und einer Mini-Übersicht mit einem hopsenden Punkt. Wie wär's z.B. mit dem Zusammenschnitt der besten Szenen à la "Ran"? Aber man hat sowieso bisweilen den Eindruck, dass über dem ganzen Geschehen der große Casino-Würfel von Meister Zufall thront. Bestes Beispiel: Man lässt die gesamte Mannschaft auf harten Zweikampf spielen und trotzdem produzieren sie während des gesamten Matches kein einziges Foul, sondern spielen den gleichen Stiefel runter wie immer. RK



▲ Die Stadien wurden originalgetreu modelliert und Töppi ist mit Feuereifer bei der Sache...

Ralph's Meinung: Gut!

■ Diesmal ist's absolut eindeutig. "Oh, die neue Saison kommt ja bald – lass uns schnell die neuen Spielerdaten einbauen und raus damit!" Es gibt zwar vom Stadionausbau über die Variation der Eintrittspreise bis zum Transfer über Taktik und Training wieder eine Menge zu tun und Menüs zu durchwühlen – der Grad des Einflusses bleibt aber – siehe Beispiel im Text – beschränkt. Dazu kommt noch eine an anderen EA-Produkten gemessen schwache Grafik-Engine, die aber für Manager-Sims durchaus in Ordnung geht. Eine bessere Benutzerführung hätten wir uns aber schon erhofft. Entschädigung bieten die guten Kommentare von Töppi.



Bundesliga Manager 2001

Manager-Simulation

■ Features

- ■ Entwickler: EA
- ■ Hersteller: EA
- ■ Preis: ca. 90 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: variabel

Grafik	Musik	Sound
52%	-%	71%

SPIELSPASS 71%



▲ In dieser Ansicht macht das Betrachten des Spiels genauso viel Spaß wie in der Full-Time-Ansicht rechts daneben: Nicht besonders viel.



▲ Die Grafik-Engine hier geht zwar für Manager-Sims in Ordnung, steht aber dennoch drei Generationen hinter dem aktuellen *FIFA*.



▲ Es darf wieder noch und nöcher in Tabellen und Statistiken gewühlt werden – die Aktualität und Stimmigkeit lässt zu wünschen übrig.

Rayman 2

Nun auch für die PlayStation!





▲ Gameplay und Grafik bewegen sich auf Top-Niveau.



Mit der nun vorliegenden PlayStation-Version von Ubi Softs quirligem Hüpf-Veteranen haben wir nun nach Nintendo 64, Dreamcast und Gameboy endlich alle Systeme durch. Durch kleine aber feine Veränderungen lohnt sich auch dieser Kauf.

Das Game an sich blieb selbstverständlich dasselbe: Ihr springt und rennt durch verschiedenste 3D-Level, immer auf der Suche nach den wichtigen Lums, mit deren Hilfe ihr am Ende dem bösen Robo-Piraten Klingenbart entgegentretet, der die Welt beherrschen will. Für PlayStation-Verhältnisse geben sich die Stages dabei äußerst detailverliebt und verspielt – ein großes Lob an Ubi Soft! Wie auch die DC-Besitzer, die eigens einen Vier-Spieler-Modus spendiert bekamen, dürfen sich auch die PS-Fans an einer leicht überarbeiteten Version erfreuen. Neben einem geringfügig abgeänderten Level-Verlauf ist an dieser Stelle vor allem die Sprachausgabe zu erwähnen. Diesmal werden die Texte nicht mehr mit dem bekannten Gebrabbel untermalt, sondern von deutschen Sprechern vertont. Schade nur, dass wir dies nun kritisieren müssen – fordern wir doch sonst immer Sprachausgabe (siehe *PE II* Test). Nur stellt *Rayman 2* halt in diesem Bereich eine Ausnahme dar, wo Gesprochenes irgendwie überhaupt nicht passt. Naja, davon sollte man sich jedoch nicht abschrecken lassen– ein richtiger Fehler ist es natürlich nicht. *Rayman 2* ist neben *Spyro 2* eines der besten 3D-Jump'n-Runs auf Sonys 32-Biter. Zugreifen! CD





■ Abwechslung vom Jump'n-Run-Alltag: Ob nun Rutsch-Partie, der Ritt auf einer wild gewordenen Rakete, Wasserski-fahren oder eine Lorenfahrt – es wird nie langweilig.



Super!

"Immer noch für eine Runde gut"

Christian's Meinung:

■ Auch diese Version konnte mich rundum begeistern. Ubi Soft schaffte es perfekt, die fantasievolle Märchenstimmung und die kunterbunte Grafik auf Sonys betagte graue Kiste zu portieren. Lediglich die Sprachausgabe stört mich persönlich doch ziemlich, da diese überhaupt nicht zum Spiel passt – Rayman spricht einfach nicht, basta! Ansonsten ist aber alles gelungen, wodurch auch PS-Besitzer bedenkenlos zugreifen dürfen.

Shortcut

- ☺ saubere Präsentation
- ☺ guter Soundtrack
- ☺ tadellose Steuerung
- ☺ gewohnt gutes Gameplay
- ☹ müssen wir leider bemängeln: Sprachausgabe



Rayman 2
Jump'n-Run
Features
- Entwickler: Ubi Soft
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
83%	79%	76%

SPIEL SPASS 84%

Ubik

Hoffnungslos in den Sand gesetzt...



▲ Vor jeder Mission wählt ihr eure Team-Mitglieder und rüstet sie mit der entsprechenden Ausrütung aus.



▲ Na, auf wen schießen wir denn da? Mittels des Menüs in der Mitte des Screens steuert ihr eure Burschen.

Das wurde auch der neueste Titel aus dem Hause Cryo. Nach solchen Gurken wie *Virus* oder *Asterix und Obelix* und vielen mehr verwundert uns das eigentlich gar nicht mehr. Diesmal versucht man sich am Adventure-Genre und scheitert kläglich.

Dabei wären die Ansätze gar nicht mal so schlecht: Ihr steuert ein Team aus maximal drei Mitgliedern durch verschiedene Stages, wo ihr so tolle Aufgaben wie die Befreiung von Geiseln lösen müsst. Vor jedem Einsatz stattet ihr jeden eurer Agenten mit der für den Einsatz optimalen Ausrüstung wie schußsichere Westen, mächtige Wummen oder Medi-Paks aus, dann geht's nach einem kurzen Briefing auch schon los – wenn man überhaupt soweit kommt und die Scheibe nicht vorher schon aus dem Fenster wirft. Die Steuerung der drei Amigos mittels Fadenkreuz wie in einem Point'n-Click-Adventure kann – ob nun mit Digi-Kreuz oder Stick – fuzzeliger nicht sein, auch mit der Maus ändert sich da nicht viel. Rätsel gibt es so gut wie keine und die Schießereien laufen nach gut Glück ab. Bei dem miesen Gameplay fällt es dann gar nicht mehr so stark ins Gewicht, dass ihr ständig durch die gleichen grau-braunen, mies gerenderten Räume latscht und mit Sounds unterster Schublade zugemüllt werdet. AB



Shortcut

- Die Spielidee an sich
- Kult-Faktor aller Cryo-Spiele
- wenn überhaupt, dann staksige Animationen
- ewige Ladezeiten
- grausame Backgrounds
- mieser Sound
- schlechte FMVs (vor allem, wenn man zuvor *FF IX* gespielt hat...)
- konfuse Steuerung
- schreckliche Übersetzung
- null Übersicht
- doofe Dialoge



▲ Sogar die FMVs sind von grausamer Qualität.



▲ Die miese deutsche Übersetzung macht die stupiden Dialoge auch nicht besser...



Würg!

„Böse, böse..."

Christian's Meinung:

■ Ich liebe diese Trash-Firma. Jedesmal, wenn ein Päckchen von Cryo bei uns hereinschneit, beginne ich zu jubilieren und freue mich schon auf den kommenden Test. Ich bin ja der Meinung, dass es mittlerweile schon Kult ist, sämtliche Cryo-Titel zu besitzen – vermutlich haben die Dinger sogar schon Sammlerwert. Wer auf Abfall der miesesten Sorte steht oder sich einfach mal wieder was Schlechtes tun will, muss unbedingt zugreifen!



Ubik

Action-Adventure

■ Features

■ Entwickler: Cryo
■ Hersteller: Cryo
■ Preis: ca. 80 Mark
■ Geeignet ab: 99
■ Schwierigkeit: unfair

Grafik	Musik	Sound
37%	29%	45%

SPIEL SPASS 31%

Spirit of Speed

Ach ja, die gute alte Zeit...



▲ Die Rückspiegel würden jedem Vampir Ehre machen. Das Spiegelbild verändert sich während des ganzen Rennens nicht.

Zugegeben, es ist bestimmt nicht leicht, dem Racing-Genre neue Aspekte abzugewinnen. Umso genialer ist die Idee, sich von den High-Tech-Spektakeln unserer Zeit zu distanzieren und die Rennen in der guten alten Zeit lange vor Kohlefaser und CPU-gesteuerten Einspritzmotoren anzusiedeln.

Leider lässt wie so oft die Umsetzung zu wünschen übrig. Zwar sehen die zweifellos faszinierenden Klassiker wie der Bugatti 35B oder der Mercedes Benz 125 toll aus, doch sobald sich die Vehikel über die zeitgemäß spartanischen Strecken in Bewegung setzen, ist die Enttäuschung groß. Zum einen wird man das Gefühl nicht los, dass die Fahrzeuge kaum einen wirklichen Kontakt zum Untergrund haben, zum anderen wirken sich Berührungen mit den Konkurrenten oder den Streckenbegrenzungen mehr als unrealistisch auf das ohnehin nicht sehr gute Fahrverhalten aus. Die Suche nach dem Limit der Fahrzeuge erweist sich bald hoffnungsloser als die Suche nach dem heiligen Gral, denn ihr habt kaum einen Anhaltspunkt, wann ihr den Grip verliert oder wie schnell ihr eine Kurve anfahren könnt.

Auch in grafischer Hinsicht kann das Game nicht unbedingt überzeugen und leidet wie viele andere PC-Konvertierungen an einer sehr störenden "Sterilität". Selbst gelegentliche Pop-Ups bleiben trotz dem recht niedrigen Tempo nicht aus. AB



▲ Durch fehlendes Fahrgefühl rutscht ihr schneller von der Strecke, als euch lieb ist.



Geht so!

"Die Idee an sich ist gut!"

Axel's Meinung

■ Man hätte viel aus dieser Idee machen können. Insbesondere mit einem ausgereiften Tuningmodus, einer besseren KI und natürlich einer technisch adäquateren Performance hätte *Spirit of Speed* ein Freudenfest für alle Retrofans sein können. So bleibt unterm Strich nur ein bestenfalls durchschnittlicher Racer mit einer zwar guten Idee, aber nur halbherzigen Umsetzung. Nur für absolute Fans und Sammler zu empfehlen.



Shortcut

- kultige Fahrzeuge
- interessanter Einfall
- technisch unterdurchschnittlich
- unrealistisches Fahrverhalten
- kaum merkliche KI
- bockige Steuerung

Spirit of Speed

Rennsimulation

■ Features







■ Entwickler: Broadsword Interactive
■ Hersteller: Acclaim
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 99
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
62%	63%	58%

SPIEL SPASS 57%

Auf der Suche nach dem Tier!

Das ist wahre Kunst!

Eine nicht enden wollende Flut wunderschöner Zeichnungen in allen nur erdenklichen Variationen hält seit Wochen unsere Poststelle auf Trab.

Dass unsere Leser etwas ganz besonderes sind, wussten wir schon immer. Doch als wir uns dann an die äußerst unterhaltsame Arbeit machten, die unzähligen Lesereinsendungen zum großen "VG-Maskottchen-Wettbewerb" auszuwerten, waren wir von der Qualität der Einsendungen zugegebenermaßen mehr als überrascht. Leider reicht der Platz hier verständlicherweise nicht aus, um all eure Kunstwerke abzubilden, doch wir möchten allen treuen Lesern, die mitgemacht haben an dieser Stelle recht herzlich danken (Jan, und auch wenn du noch weitere 20 Passbilder von dir eingeschickt hättest: Für ein VG-Maskottchen bist du einfach zu alt!).

Ach ja, einige von euch haben sich zwar nicht so ganz genau an die Vorgaben gehalten und uns anstelle eines Maskottchens komplette Comics zum VG-Alltag eingesandt, doch die umgesetzten Ideen haben es wirklich in sich. Diese möchten wir euch natürlich auch nicht vorenthalten und werden sie ab dieser Ausgabe in loser Folge immer wieder mal veröffentlichen. (Siehe Kasten)

Doch nun zu unseren persönlichen Favoriten, aus denen ihr, werte Leser nun euren Gewinner, der euch in Zukunft durch die VG begleiten wird, auswählen könnt. Falls euch übrigens zu eurem Favoriten ein besonders passender Namen einfällt, so vermerkt diesen doch bitte neben der Nummer eures Wunschkanidaten. VG

Comic-Zeichner aufgepasst!

Der Aufruf an alle versierten Comiczeichner unter euch gilt übrigens noch immer. Also, wenn ihr des Pinsels und der Feder mächtig seid und zusätzlich über eine gesunde Portion schlechten Humor verfügt, dann zeichnet uns eure besten Comics. Die Geschichten sollten sich selbstverständlich in erster Linie um die Video Games bzw. etwas mit Spielen zu tun haben. Schickt eure Ergüsse an:

Future Verlag
Video Games
z.Hd. Christiane Wesoly
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Aufgepasst!

So, nachdem ihr nun unsere Auswahl gesehen habt, liegt es an euch, eure Stimme abzugeben. Wählt aus den vorstehenden Vorschlägen euer Lieblingsmaskottchen aus und schickt uns eure Antwort entweder auf dem Postweg an:

Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Maskottchen
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München

oder aber via e-mail an den Future-Verlag.
E-Mail: vg@future-verlag.de
Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Mitarbeiter des Future-Verlags und deren Angehörige sowie selbstverständlich der Rechtsweg.

Die VG Crew ist begeistert...

Hier seht ihr übrigens die Favoriten der VG-Redakteure. Lasst euch aber davon nicht beeinflussen!



Axel
Wenn wir schon nur (zumindest halbwegs) männliche Redakteure haben, dann sollte wenigstens unser Maskottchen weiblich sein. Und dieses Girl sieht einfach zu cool aus.



Ralph
So stell ich mir ein Maskottchen vor. Riesige Schlitzohren, denen kein Detail entgeht und ein wacher Blick, der jeden noch so kleinen Fehler gnadenlos aufdeckt.





Christiane
Frauen an die Macht! Da wir redaktionsintern ohnehin in der Minderheit sind, können wir solche Unterstützung gut brauchen. Außerdem sehen Frauen besser aus!





Christian
Nein, ist der süß! Ich stehe einfach auf Kopffüssler jeder Art. Da spielt es keine Rolle, ob sie aus japanischen Rollenspielen stammen oder aus Buchstaben bestehen.





Heidi
Manche Leute meinen ja die "Video Gems" wäre nicht besonders toll gezeichnet, aber manchmal ist weniger "mehr" und allein die Idee ist Gold wert. Und wer kann schon sagen, wie eine echte V-Gems aussieht?





Sönke
Tja, nachdem leider keiner an mich gedacht und einen Pilz eingeschickt hat, bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als mich für diesen mutierten Pikachu zu entscheiden.





Kosta
Helden braucht das Land. Und dieser Bursche sieht zumindest so aus, als wäre er einer. Außerdem finde ich, dass er mit Abstand am besten gezeichnet ist.





Jan
Ganz klar! Ich mein, hier in der Redaktion laufen ausschließlich Nasenbären rum, da passt der kleine Kerl einfach hervorragend dazu. Irgendwelche Einwände?




DAS IST VIDEO-GEMS
VIDEO
GAMES
HIER BIN ICH!
VIDEO
Auf der Suche nach dem Tier!
V. Gameman
Malt hier Maskot
Tier!
DER TED HAT SICH GANZ SPONTAN FÜR MARVIN, DIE MA... ENTSCHIEDEN
Malt uns hier Mask
VIDEO GAMES
PS
N64
DC
PS2
GB
GAME GIRL
VIDEO
Pokémon #151
Janchu
Icari
LEE-O.
Tel: 584948



Auf der Suche nach dem Tier!

Bild 1: Dieser niedlich-verspielte Alien ist nicht allein! Seine finsteren Kumpels wollten nämlich die Erde in die Luft jagen, blieben aber zum Glück bei einer gepflegten Zockrunde hängen.

DENNIS TIEDMANN AUS CUXHAVEN

Bild 2: "Stark wie die Video Games-Crew & alles drin, wie in den Berichten" so soll er sein, VIDEO der Lux. Dieser Kraftmeier könnte jederzeit in einem Beat´em Up seinen Mann stehen.

CHARSTEN OTTE AUS BERLIN

Bild 3: Seinem kritischen Blick entgeht nichts, seine wohlgeformte Nase riecht jede Schweinerei und seine Ohren passen in jedes Schlüsselloch: das ist Kritiko. Das die Ohren ein V und seine Nase ein G darstellen, soll angeblich reiner Zufall sein.

MARC BRENER AUS BEAR / SCHWEIZ

Bild 4+5: Das niedliche Manga-Pärchen Icari und Kekko, gezeichnet in feinster Aquarell-Technik, dürfte allein schon durch das typisch japanische Äußere so manche Freak-Stimme für sich verbuchen können.

RANDIS ALBION AUS MANHEIM

Bild 6+7: Space Kid Tobi – der einsame Kämpfer für die Wiederherstellung des Spielspaß-Gleichgewichts! Auch wenn er ein geschickter Spieler ist, kommt er oft nicht ohne die Unterstützung seines Kumpels CHEAT aus.

ROBERTO LIEBERWIRTH AUS CHEMNITZ

Bild 8: Echte Helden braucht das Land! Am besten Superhelden! Warum nicht am besten gleich Video-Man? Ähnlichkeit mit einem gewissen Superman aus Metropolis sind übrigens rein zufällig und eigentlich auch gar nicht vorhanden...

DAVID SCHNECK AUS KARLSRUHE

Bild 9: Dieser Alien-Schumi, der seine extraterristischen Fahrkünste gerne voll und und ganz in den Dienste der VG stellen würde, erreichte uns leider ohne Absender. Bitte melden!!!

IRGENDWAS WIE SEIFERMAN 2000

Bild 10: Naheliegend. Einfach die beiden Anfangsbuchstaben der VG zu einem witzigen, kleinen Männchen zusammensetzen. Und schon haben wir ein VG-Männchen. Sogar mit Krawatte!

ONUR KRAKAUS AUS HAGEN

Bild 11: Hand auf Herz: Besonders schön ist dieser Bursche ja nun wirklich nicht (aber wer ist das schon?). Dafür scheint er voll bei der Sache zu sein und ähnelt zumindest, was den Gesichtsausdruck angeht, einigen VG-Redakteuren.

NICOLAS STILLER

Bild 12: Diesem kleinen, noch namenlosen Space-Racker sieht man problemlos die professionelle Federführung seines geistigen Vaters (seines Zeichens freischaffender Illustrator und Cartoonist) an.

ALEX KNÜTTEL AUS MANNHEIM

Bild 13: Yeah! It´s V.Gameman. Ne Konsole als Körper und 'ne CD als Kopf – so sieht der Traum jedes echten Hardcore-Zockers aus! Da kommen die Module mal wieder zu kurz.

LINH MAI AUS MÖLLN

Bild 14: Interessanter Ansatz: Im Maschendrahtzaunland Sachsen heißt die Video Games ausgesprochen Fidschou Gehms. Und deshalb heißt diese struntzblaue Fliege auch "Fidschou". Wie wär es mit Fitzum?

CHRISTOPH KRAUSE AUS GÖTSCH/TRIEBISCHTAL

Bild 15: Girl-Power. Nicht von ungefähr erinnert diese mega-coole Braut an *Jet Set Radio*. Sprüher, Skater und Freunde des weiblichen Geschlechts haben hier ihren Favoriten gefunden.

ONUR KRAKUS AUS HAGEN

Bild 16+17: Pfui, pfui und nochmal pfui. Wie geschmacklos. Als ob wir den Jan nicht schon oft genug sehen müssten. Immerhin ist der VEEGEE, der da so geschickt mit den Plattformen jongliert, ein ganzer Kerl.

ANDREAS RIETZ AUS VIERSEN

Bild 18: Marvin, die Maus, weiß wie es geht. Nämlich am schnellsten und besten immer noch mit Gewalt. Da kann der Tet noch so schimpfen. Der kleine Pilz im Eck sollte wohl ein Bestechungsversuch an Sanka sein...

SNOOPY AUS SNOOPY75@WEB.DE

Bild 19: So wie wir sie uns immer vorgestellt haben: Klein, grün und äußerst aggressiv dreinblickend. Wer würde sich da noch trauen, schlechte Spiel zu produzieren?

MATTHAIS WEIß AUS KIEL

Bild 20: Was soll das sein? Tja, genauer hinsehen! Denn dieser Bursche besteht aus den VG-Initialien, einem Joystick, einem Joypad, einer Memory-Card, einer CD, einem Fernseher und einer Daddelhand. Also allem, was man zum Zocken braucht.

MARIO HERGESELL AUS FORST / LAUSITZ

Bild 21: Wie heißt es so schön? Das wichtigste Merkmal eines Zockers sind die tiefschwarzen Ringe unter den Augen. In diesem Punkt scheint ja alles zu stimmen, doch das mit der Suche nach dem Tier hat da wohl jemand ein wenig zu ernst genommen.

FABIAN RÖDIG AUS SCHAUERHEIM

Bild 22: Pah, was sind schon zwei Dimensionen, wenn man einen so schönen, blauen Nasenbären auch als in Echtzeit modelliertes 3D-Modell einschicken kann?

MATTHIAS PINGER AUS HANNOVER

Bild 23:LEE-O. Dieser dem bayerischen Wappentier ähnliche Löwe gefiel uns besonders durch seine unzähligen, verschiedenen Gesten und Ausdrücken, die wir leider nicht alle hier abdrucken können.

HANS-DIETER SPÖRL AUS KRONSHAGEN

Bild 24: Yo Man! Ein bisschen Captn Future, ein bisschen Mega Man und fertig ist das Maskottchen. Auch von diesem dynamischen Helden gibt es übrigens verschiedene Versionen und Ausdrücke, für die jedoch leider der Platz nicht ganz ausreicht.

ANDY GENEN AUS SCHIFFLANGE / LUXENBURG

Bild 25: Ha! Keine "Video Games", sondern eine "Video Gems"! Auf solche Einfälle muss man erst einmal kommen. Zwar könnte das Vieh auf der Zeichnung auch ein Hund, ein Nilpferd oder ein Pokémon sein, aber es stand ja zum Glück dabei.

STEFAN JÄGER AUS LANGENZERSD / AUSTRIA



Es leben die Exoten: Vier neue Module für Ataris 64-Bit-System Jaguar sind gerade erschienen!

Wir konnten es selbst nicht glauben: Der eigentlich schon toter als tot geltende Jaguar erlebt auf seine alten Tage einen zweiten Frühling und bekommt ein zumindest für Exoten-Liebhaber interessantes Spiele-Quartett beschert. Nun muss man dazu sagen, dass es sich dabei nicht um topaktuelle Titel handelt, sondern um einem Code, der aus den Jahren '95 und '96 datiert und erst jetzt von dem kleinen Publisher Songbird Productions in Mini-Auflage veröffentlicht wurde. So geschehen z.B. bei Skyhammer, von dem derzeit 200 Module geplant sind, nachdem die *Aliens vs. Predator*-Macher von Rebellion den damals aufgrund von Ataris Pleite in einer Schublade deponierten Code wieder zu Tage förderten. Freaks sollten sich auch spurten, wenn sie nicht schon vorbestellt haben! Relativ kostspielig dürfte die Angelegenheit auch noch werden, wie das bei Exoten eben so ist. Dafür bekommt ihr aber die Original-Modulform, - Verpackung und eine Schwarzweiß-Anleitung. Wir konnten es ebenso wenig erwarten, unseren verstaubten Jag damit zu füttern, dass das Experten-Team ihn gleich in der hektischen Vorfreude mit dem falschen Netzteil grillte und erstmal auf die Reparatur warten durfte. Da es sich wie gesagt eigentlich um alte Games handelt, wollten wir in diesem Fall nicht unsere harten Prozent-Testkriterien anwenden und entschieden uns stattdessen für eine Jaguar Kult-Wertung von einem bis fünf Symbolen. Wie wir damals in unserem Jaguar-Special schon kritisiert haben, war es den meisten Entwicklern zu aufwändig, mit den 3D-Fähigkeiten der Konsole zu experimentieren, und man ging statt dessen den Weg des geringsten Risikos und entwickelte 2D-Spiele im 16-Bit-Look als Konkurrenz für das Mega Drive. Auch drei der vier hier vorgestellten Games zeugen von diesem seinerzeitigen Irrweg. Jetzt aber Vorhang auf für die Spiele!

▲ *Konnte seine Hardware-Stärke leider nie richtig ausspielen: Ataris Jaguar-Konsole.*

Protector

Das mit Abstand beste Spiel des vorliegenden Quartetts erschien schon Ende letzten Jahres, weswegen wir aber noch kein eigenes Special aus der Taufe heben wollten. Von einem *Defender*-Clone zu sprechen, halten wir hier eigentlich für vermessen – *Protector* ist *Defender*! Ihr steuert wie beim Arcade-Klassiker der 80er Jahre (findet sich übrigens auf der Williams Arcade Classics Vol. 1-Compilation) ein laserbewehrtes Schiff in einem unendlichen, von links nach rechts und umgekehrt scrollenden 2D-Raum und versucht, die Alien-Schiffe daran zu hindern, harmlose Erdenbürger zu entführen. Gut, weder die gerenderten Mini-Feinde noch die Pixel-Explosionen, die blutleeren Hintergründe noch das Drei-Ebenen-Parallax-Scrolling reißen heutzutage noch vom Hocker, doch das Kult-Gameplay mit seinen konstant hohen 60 fps hat sich seinen Charme bewahrt. Über 40 Level lang ändert sich daran zwar fast nix (O.K., hin und wieder kommt ein Boss oder ein Meteoriten-Hagel), für eine schnelle Ballerei legt man *Protector* jedoch immer wieder gerne ein. Das erhebt das Spiel in den gleichen Kult-Status wie *Tempest 2000* – dafür gibt's von uns trotz Ideen-Klau die Höchstwertung. RK





- Entwickler: **Bethesda Softworks**
- Hersteller: **Songbird Productions**
- Medium: **Modul 2MB**
- Genre: **Defender Clone**
- Spieler: **1-2**
- Preis: **ca. 160 Mark**



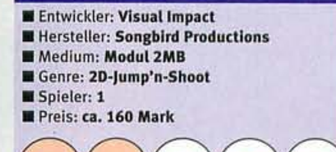


Hyper Force

Ebenfalls bereits vor über fünf Jahren fertig gestellt wurde dieses 2D-Action-Game von Visual Impact, die auch einige, weniger erfolgreiche PlayStation-Projekte wie *Dracula Resurrection*, *Amerzone* und *Tail Concerto* zu Buche stehen haben. Ihr spielt einen Söldner, der es im 21. Jahrhundert mit der mächtigen Trans Con Organisation in einem 2D-Krieg aufnehmen soll. Düstere Minen und andere Locations müssen mit eurer Laser-Kanone, Streuwaffe und Flammenwerfer gesäubert werden, während ihr über Grafik und Animation pikiert die Nase rümpft, die selbst mit besseren Mega-Drive-Produkten nicht mithalten können und teilweise auf 8-Bit-Niveau hinab gleiten. Immerhin gibt's für Nostalgiker viele Geheimräume zu erkunden und Bonus-Items in einem Shop am Ende eines jeden Level einzukaufen. Hangelseile, Fallen, Aufzüge als klassische Genre-Zutaten runden dieses mittelmäßige Werk ab, das seinen überzogenen Preis lediglich mit dem Sammler-Argument rechtfertigen kann. RK



- Entwickler: **Visual Impact**
- Hersteller: **Songbird Productions**
- Medium: **Modul 2MB**
- Genre: **2D-Jump'n-Shoot**
- Spieler: **1**
- Preis: **ca. 160 Mark**







Soccer Kid

Es kommt erstmal schon sehr schräg, im Intro von *Soccer Kid* das Logo des schon seit Menschengedenken nicht mehr existenten Publishers Ocean präsentiert zu bekommen. Naja, es handelt sich schließlich auch um eine banale Umsetzung des '94er-Mega-Drive-Moduls. Für alle, die sich nicht mehr erinnern können: Anders als es der Titel suggeriert, handelt es sich dabei nicht um ein Fußball-Spiel, sondern ein Jump'n Run rund um das runde Leder. Ein Syndicat will die WM sabotieren und ihr schnappt euch die gefleckte Kugel und semmelt sie den Bösewichten bei Bedarf an die Birne. Fallrückzieher, Kopfbälle und Jonglieren des Balls machen euch auch entlegene Items zugänglich. Leider ist die Grafik extrem spartanisch ausgefallen, der Spielablauf viel zu monoton geraten, und Feinde sind oft viel zu spät sichtbar. Kurzum: Was seinerzeit nur für eine 60er-Wertung gut war, kann ein halbes Jahrzehnt später sicher nicht mehr begeistern. Bei aller Jaguar-Liebe: Auch um dieses Jump'n Run solltet ihr einen Bogen machen. Wer *Soccer Kid* unbedingt mal spielen will, holt es sich für fünf bis zehn Mark auf dem nächsten Mega-Drive-Flohmarkt. RK





- Entwickler: **Crysalis Software/Ocean**
- Hersteller: **Songbird Productions**
- Medium: **Modul 2 MB**
- Genre: **2D-Jump'n-Run**
- Spieler: **1**
- Preis: **ca. 160 Mark**

Skyhammer

Nachdem die Engländer von Rebellion mit dem 3D-Shooter-Hit *Aliens vs. Predator* die höchste VG-Wertung für Jaguar überhaupt (90 Prozent!) abgestaubt hatten, folgte noch der Duchschnitts-Racer *Checkered Flag* und der ominöse Shooter *Skyhammer*, der es damals unter Telegames nicht mehr zum Release schaffte. Jetzt können sich alte Fans dank Songbird Productions doch noch an diesem Mix aus *G-Police* und *Descent* versuchen. In verschiedenen Missionen will eine futuristische Stadt im *Blade-Runner*-Stil von Bösewichten befreit werden. Ihr manövriert euer störrisches Flugvehikel also durch die Lego-land-Korridore und ballert auf texturlose Objekte à la SNES-Starfox. Alles nicht sehr beeindruckend. Dazu kommt noch eine äußerst zähflüssige Framerate und eine schwammige Steuerung. Auf der pixeligen 2D-Karte erkennt man so gut wie nichts und auch der Sound kommt ziemlich schwach. Immerhin habt ihr einige Spezialwaffen auf den Nummern-Tasten des Pads zur Verfügung, deren Effekte aber recht kümmerlich inszeniert wurden. Fazit: Schwache Leistung, Rebellion! Selbst zum geplanten Release-Termin wäre *Skyhammer* ein 08/15-Shooter geworden. Einziger positiver Aspekt: Es wird noch einmal gezeigt, dass der Jaguar 3D-Grafik beherrscht. RK





- Entwickler: **Rebellion**
- Hersteller: **Songbird Productions**
- Medium: **Modul 4 MB**
- Genre: **3D-Shooter**
- Spieler: **1-2**
- Preis: **ca. 160 Mark**



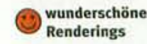
■ Nur wenn sich alle sieben Dragoon-Ritter zusammentun, können sie die drohende Apokalypse verhindern.

Legend of Dragoon

Sony's erstes RPG gleich ein voller Erfolg?



Shortcut



- wunderschöne Renderings
- traumhaftes Intro-Thema
- lahme Story
- langweilige Charaktere
- öde Kämpfe
- stupide Dialoge
- keine Magie!

Schön wär's, ist aber nicht so. Entgegen dem Hype, der um die Drachenlegende entfacht wurde, müssen wir euch leider mitteilen, dass es sich bei Sony's erstem Gehversuch im Genre leider nur um ein knapp überdurchschnittliches RPG ohne große Überaschungen oder gar Innovationen handelt.

Tja, vier CDs randvoll mit Killer-FMVs und oft atemberaubenden Render-Backgrounds (animiertes Wasser, Feuer, Rauch und Lichtstrahlen, wohin man nur blickt) machen halt noch lange kein gutes Game. Dabei beginnt die Sache ja gar nicht mal so schlecht, ja lässt sogar Großartiges erhoffen! Wie bei den meisten RPGs übernehmt ihr die Rolle eines furchtlosen Kriegers, dessen Eltern von einem grässlichen Monster getötet wurden und der sich deshalb aufmacht, den Tod seiner Familie zu rächen. Schnell stellt sich aber heraus, dass viel mehr als eine persönliche Vendetta hinter diesem Abenteuer steckt. Zwei Königreiche bekriegen sich, wobei das eine, das Sandora Empire, wohl die Weltherrschaft an sich reißen will und, um dieses Ziel zu erreichen, die ganz großen Geschütze auffährt: gigantische Drachen. Nun liegt es an euch und euren sechs Freunden, die sich euch im Laufe der Zeit anschließen, diesem Schwachfug Einhalt zu gebieten und das Gleichgewicht der Kräfte wieder herzustellen. Soweit so bekannt – wäre das lahme Charakter-Design und vor allem die Story etwas feiner ausgearbeitet und würde mit einigen Wendungen aufwarten, könnte man dies noch locker durchgehen lassen. Allerdings passiert halt die ersten fünfzehn bis zwanzig Stunden eigentlich überhaupt nichts Interessantes, was schnell Langeweile aufkommen lässt – und auch danach entwickelt sich der Plot nur quälend langsam weiter.

Das wird wohl weh tun. Doch dieser Kampf ist die Strapazen wert: Danach erhaltet ihr euer erstes Dragoon Spirit.

Nur als Dragoon könnt ihr auf die richtig starken Zaubersprücke zurückgreifen. Ansonsten gibt's im gesamten Spiel keine Magie.

▲ Praktisch, praktisch: Findet ihr solche Fireflies, könnt ihr euch komplett heilen.

▲ Sowohl Defensiv- als auch Offensiv-Zaubersprüche stehen euch nur als Dragoon zur Verfügung.



▲ Um die Wirkung der Magie-Items zu verstärken, müsst ihr so schnell wie möglich auf den X-Button hämmern.



▲ Verschiedenfarbige Pfeile markieren, wo ihr eintreten könnt.

Das geht doch besser – Nachsitzen!

Das gleiche gilt dann auch für das Kampfsystem: Im Prinzip nicht schlecht (vor allem zu Beginn faszinierend), aber auf Dauer ziemlich eintönig. Kämpfe basieren eigentlich lediglich auf dem Addition-System, welches die ersten Stunden noch eine Menge Spaß macht. Je höher eure Helden im Level steigen, desto mehr Combo-Attacken, die selbstverständlich immer schwieriger auszuführen sind, lernen sie dazu. Davon könnt ihr jeweils eine auswählen und im Gefecht einsetzen. Dazu müsst ihr nur im richtigen Moment – die Quadrat-Anzeige in der Mitte des Screens gibt den Rhythmus an – auf den X-Button drücken, wodurch die Recken mehrere Schläge austeilen. Ab und an blockt auch mal ein Gegner, wo ihr dann schnell umdenken und anstelle des X-Knopfes den Kreis-Knopf drücken müsst. Als zusätzliche Angriffs-Art, wie z.B. die Limit-Breaks in *FF VIII* wäre dieses System sicherlich interessant, da ihr aber ständig diese Combos ausführen und *Parappa The Rappa* spielen müsst, um überhaupt ordentlich Schaden anzurichten, macht das Ganze nach einiger Zeit nicht mehr wirklich Spaß. Weiter geht's mit der Magie, die in *Legend of Dragoon* eigentlich nicht vorhanden ist. Wer also mit Zaubersprüchen angreifen oder sich heilen will, muss wohl oder übel auf Items zurückgreifen, was aufgrund des limitierten Platzes im Inventory auch nicht unbedingt gut durchdacht ist. Somit heilt ihr euch meistens durch Decken der gegnerischen Angriffe, wodurch ihr zehn Prozent eurer maximalen HPs zurück erhaltet. Bei starken Gegnern kann es schon vorkommen, dass man erst mal fünf Runden deckt, um einmal zuschlagen zu können – lustig.

Verwandlungen

Lediglich, wenn ihr euch in einen Dragoon, einen Drachen-Ritter, verwandelt (die SP-Leiste durch wiederholte Angriffe auffüllen), stehen euch je nach Drachen-Level verschiedene Zaubersprüche (Defensiv- sowie Offensiv-Zauber) zur Verfügung, welche aber für den Otto-Normal-Feind bei weitem zu stark sind und somit nur bei Endgegnern richtig Sinn machen. Die Dragoon-Combo-Attacke (wieder im richtigen Rhythmus X drücken) hingegen richtet nicht viel mehr Schaden an, als ein normaler Angriff mit Schwert oder Bogen. Nicht gut ausbalanciert, die ganze Sache – vor allem, da ihr euch gerade dann, wenn ihr es am nötigsten braucht, nicht in einen Dragoon verwandeln könnt, weil die SP-Leiste leer ist. Was dem Spiel dann noch mal einen herben Dämpfer versetzt, sind die leidlich übersetzten Dialoge, die kaum Fantasy-Stimmung aufkommen, geschweige denn eine Identifikation mit den Helden zulassen. So viel dämliches Geschwafel klickt man nach einiger Zeit einfach weiter, ohne es zu lesen. Dennoch reizt die Drachen-Saga irgendwie, trotzdem immer weiter zu spielen – könnte das an der schönen Grafik liegen? *Legend of Dragoon* kann man also als recht guten Versuch, ins RPG-Genre einzusteigen, bezeichnen, dem es aber leider an allen Ecken an Feintuning mangelt. Vielleicht beim nächsten Mal, Sony... CD





▲ Das Sprühen der Tags erfolgt durch simple Halb- bzw. Kreisbewegungen des Sticks. Mehr Probleme habt ihr durch die Bullerei, die euch ständig auf den Fersen ist.

▲ Yeah baby! Auch während des Grindens verziert ihr die Umgebung.

▼ Ab und an tauchen auch "Endgegner" auf, die ihr jagen und auf deren Rücken ihr euer Logo anbringen müsst – fast schon zu tricky.

Jet Set Radio

Der Wahn in Dosen!

Es gibt nicht viele Games, die die komplette VG-Crew stundenlang vor den Screen fesseln. Noch seltener ist es, wenn dann schön langsam auch die Jungs und Mädels der Nachbar-Redaktionen (Fun Mag, DC-Mag) um die Ecke linsen, um zu sehen, was da so abgeht. Und fast nie schneit einer von den PC-Player-Leuten rein, wenn gerade auf Konsole gezockt wird.

Wie gesagt – nur bei ganz außergewöhnlichen Titeln wie z.B. *Guitar Freaks*, *Crazy Taxi* oder *Samba de Amigo* ist dies der Fall. Warum wir das an dieser Stelle so deutlich erwähnen? Weil ganz einfach *Jet Set Radio* eines dieser abgefahrenen, total durchgeknallt schrägen, absolut süchtig machenden, obergenialaffengeilen Knaller-Überhammer-Jeder-spielts-weils-einfach-zu-kapieren-und-endlos-zu-spielen-ist-Games ist, bei denen es kaum genug Superlative gibt, um sie in gerechtem Ausmaß zu huldigen. Gepriesen sei der DJ – geheiligt unser Dreamcast. Amen.

Tokyo-To, eine fiktive Großstadt (na, welche Stadt da wohl kopiert wurde?) in einer nicht allzu fernen Zukunft: Die Jugendlichen haben genug von ihrem 08/15-Leben in der Beton-Wüste, eingepfercht in Häuserschluchten, kontrolliert von Regeln und Befehlen. Sie rebellieren. Anstatt aber zu Molotow-Cocktails zu greifen und in einer wilden Stampede alles niederzureißen, was ihnen im Weg steht, schlüpfen sie lieber in trendige Rollerblades, bilden kleine Gangs, schnappen sich ein paar Spray-Dosen und verzieren jede noch so kleinste Freifläche mit ihren Gang-Logos. Lang lebe das Graffiti! Dass dies die Obrigkeit natürlich nicht so gerne sieht, dürfte niemanden überraschen, und so wird eine Spezialeinheit unter der Führung von Officer Onimisha gegründet, die die Störenfriede verfolgen und mit einer Nacht in der Ausnüchterungszelle wieder zur Vernunft bringen soll. Was das alles mit euch zu tun hat? Nun, auch ihr wollt eine Gang um euch scharen, um eben alle diese schönen Dinge zu tun, die von der Polizei gar nicht gerne gesehen sind.

The man with the plan

Zu Beginn seid ihr allerdings noch ganz allein auf euch gestellt – erst im Laufe des Spiels werden weitere coole In-Typen (knapp zehn, wobei vom hippen Girlie mit Tattoo um den Bauchnabel über einen schwarzen Spiderman-Verschnitt bis zum groovigen Hip-Hopper mit Mega-Ghettoblaster alles dabei ist) bei eurem Hinterhof-HQ vorstellig, die bei euch mitmischen wollen. Zuerst wollen diese Jungs und Mädels



"Wir sind verliebt. Perfektes Char-Design, fette Animationen und ein Sound nicht von dieser Welt – *JSR* rult!"





◀ **Wenn euch die vorgefertigten Tags nicht zusagen, könnt ihr diese problemlos am Editor selbst zusammenbauen.**





▶ **Praktisch: Auf der Map erkennt ihr sofort, wo noch etwas Farbe an den Wänden fehlt.**

aber von euch in einem Duell besiegt werden, in dem es darum geht, dass ihr alle Stunts, die sie euch vormachen, perfekt nach-grindet, -sprayt und –rollt. Doch dies geschieht nur sporadisch zwischen den einzelnen Stages – im Hauptspiel geht es darum, quer durch die jeweiligen Areale (drei Stadtteile, insgesamt ca. 18 Missionen) zu hetzen und sämtliche Tags von anderen Gangs zu übersprühen. Mit einem Druck auf die Start-Taste wird euch eine praktische Übersichtskarte angezeigt, auf der sämtliche "Zielobjekte" rot markiert sind. Dass dies nicht ganz so einfach ist, wie es sich anhört, werdet ihr nach wenigen Sekunden selbst merken. Zwar geht das Sprühen sehr leicht von der Hand (einfach die am Screen dargestellten Stick-Commandos ausführen), doch die recht schnell anrückende Polizei wird euch bald das Leben zur Hölle machen. Neben Officer Onimisha, der euch ständig im Nacken sitzt, sind es vor allem die S.W.A.T.-Teams, die euch mit MGs, Granaten, Fallschirmtruppen und sogar Kampfhubschraubern (inklusive fetter Sidewinder) vor große Probleme stellen werden. Wehren könnt ihr euch nämlich nicht (mal abgesehen von einem Sprung auf die Rübe) – euch bleibt nur die Flucht. Also hetzt ihr die meiste Zeit durch die Areale (genial: fast alles, was ihr seht, kann auch befahren werden), um eure Verfolger abzuschütteln und in einer ruhigen Sekunde (viel mehr bleibt euch meist nicht) schnell eure Tags anzubringen. Untermalt wird die ganze Action-Hatz vom Radio-Sender *Jet Set Radio* wo DJ Professor K die Story weitererzählt (englische Sprachausgabe) und euch mit gigantisch-genialen Hip-Hop-Beats das Hirn aus der Hörmuschel bläst – selten gab es ein Spiel mit einer solch genialen Sound-Untermalung. Dass nebenbei auch die Grafik überwältigend ist, habt ihr vielleicht schon in unserem Preview in der letzten Ausgabe gelesen: Dank dem neuartigen Cell Shading wirkt das ganze Game wie ein 2D-Cartoon, der einfach in eine detaillierte 3D-Umgebung geworfen wurde – ein Effekt, der schlicht atemberaubend ist. Doch auch die Animationen der einzelnen Protagonisten brauchen sich nicht zu verstecken: witzig, smooth, abwechslungsreich und absolut groovy – was will man mehr. Und auch an der Ausstattung gibt es kaum etwas zu meckern. In den Arealen sind überall Tag-Symbole versteckt, die, sobald ihr sie aufsammelt, weitere Motive freischalten, die ihr dann an die Wände sprüht. Wem das nicht genug ist, der darf sich im Editor selber seine Logos erstellen, einfärben, verzerren und mit diversen 3D-Effekten versehen. Ihr wollt mehr? Nun, zumindest in Japan können eigene JPEG-Files erstellt werden, die dann mittels VM und dem Dreamcast-Web ins Spiel übertragen werden. Ob diese Funktion allerdings auch bei uns integriert wird, steht zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht fest. Als einzigen Kritikpunkt könnte man vielleicht den etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad erwähnen, der aber unserer Meinung nach eher motivierend, denn frustrierend ist. Zwar müsst ihr viele der knackschweren Stages zehnmal und (fast schon zu viel?) öfter spielen, um sie letztendlich zu schaffen, jedoch kommt ihr bei jedem Versuch ein kleines Stückchen weiter (und sei es nur ein Zentimeter), was – genügend Ehrgeiz vorausgesetzt – für eine enorme Herausforderung sorgt und wochenlang Spaß macht. Also Leute – wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld, zumal dieser Import auch für Nicht-Japaner durch ein wenig Try-an-Error eigentlich größtenteils problemlos zu spielen ist. Get it!

◀ **Headshot: Zimperlich wird nicht gerade mit euch umgegangen.**



▲ **Jeder der groovigen Charaktere verfügt über verschiedene Eigenschaftswerte (Stärke, Geschwindigkeit etc.) und spezifische Moves.**

Shortcut

- easy Handling
- Traum-Grafik
- superbe Animationen
- Hammer-Soundtrack
- coole Charaktere
- massig Tags zu finden
- Tag-Editor
- vielleicht etwas zu schwer



Cooler Typ: Zwar arbeitet Adalbert Steiner zu Beginn noch gegen euch, schließt sich der Truppe aber bald an.

Prinzessin tot? Und das gleich zu Beginn des Spiels? Keine Angst – ist nur ein Fake!

Wird es euren Recken zu viel, wechseln sie in den "Trance-Zustand" wo ihnen eine erweiterte Angriffs-Palette zur Verfügung steht.



Final Fantasy IX

Die letzte Fantasie der PlayStation – ist es auch die beste?

Shortcut

- geniale Renderings
- vier Party-Mitglieder gleichzeitig
- noch genialere FMVs
- witzige Animationen
- Wechsel der Charaktere
- toller Soundtrack
- ☹ Item-Einsatz während der Kämpfe nicht optimal
- ☹ nix mehr



Bevor wir auf diese Frage näher eingehen werden, an dieser Stelle jedoch zuerst ein Wort in eigener Sache: Ihr wundert euch vielleicht, warum wir dieses Rollenspiel, von dem keiner von uns auch nur ein Wort versteht, in der Import-Sektion testen.

Hey, müssen wir doch – schließlich können wir euch doch nicht unsere Meinung zu den vier schwarzen Scheiben vorenthalten! Doch an dieser Stelle gleich eine deutlich Warnung: Eine Aussage über die Story können wir nicht treffen – von daher ist unsere Wertung mit Vorsicht zu geniessen! Die Bedienung sollte kein Problem sein; wer einen Teil von *Final Fantasy* kennt, wird aber wie wir die Handlung als wichtiges Element einschätzen. Und genau die läßt sich in der japanischen Version nicht beurteilen. Unser Rat an alle Import-Spieler: Lasst diesmal die Finger davon – es wäre zu schade, sich selbst um ein gehöriges Spielspass-Element zu bringen! Dass *Final Fantasy IX* aber zumindest schon mal ein kommerzieller Renner ist, beweisen die Verkaufszahlen. Schon nach den ersten drei Tagen befindet sich der neunte Teil dieser Saga mit über 2,5 Millionen verkauften Kopien weit in der Gewinn-Zone. Die Story beginnt diesmal mit dem Anflug des gigantischen Theater-Luftschiffes Primavista auf die Burg Alexandria, wo diesen Abend eine Vorstellung gegeben wird. Ihr, Zidane Tribal, seid dabei aber nicht einer der Schauspieler, sondern habt euch nur dort eingeschlichen, um die Prinzessin Garnet zu kidnappen. Nachdem ihr einige Screens durch das Luftschiff gewandert seid und die erste Konfrontation hinter euch gebracht habt – ein Sparrings-Training mit eurem Boss – kommt schon der erste Szenenwechsel. Nun schlüpt ihr in die Rolle des neunjährigen Zauberers VIVI Ornitier, der versucht, Zutritt zur Bühne zu erhalten. Da sein Ticket allerdings eine Fälschung zu sein scheint, nimmt er den Weg über die Dächer der Burg, um sich ungesehen einzuschleichen. Schnitt. Wieder findet ihr euch in der Haut von Zidane wieder, der nun durch die Gemächer des Schlosses wandert, um die Prinzessin ausfindig zu machen. Schnitt. Jetzt seid ihr Adalbert Steiner, der Hauptmann der Wache, der diesen gemeinen Entführungs-Versuch vereiteln will und die Spur von Zidane aufnimmt. Schnitt. Das ganze Spiel durch werdet ihr solche Personen-Wechsel miterleben, die euch wie die Kapitel in einem Buch immer Einblick in die gerade wichtigen Vorgänge der Geschichte Einblick verschaffen. Eine Hauptperson gibt es dabei übrigens nicht – alle Charaktere sind gleichwertig am Handlungsverlauf beteiligt.

Old School Final Fantasy

Schon alleine durch die grafische Gestaltung mit herrlichen Fantasy-Renderings und den witzigen Cartoon-Figuren lehnt sich *FF IX* nun eher an die älteren Titel an, als an die letzten beiden Teile. Auf übertrieben westliches Charakter-Design wurde nun ebensowenig Wert gelegt, wie auf technoide Umgebungen. Auch die Sound-Effekte werden alten *FF*-Hasen bekannt vorkommen –



▲ Leider ist die CPU nicht gerade "intelligent": Wollt ihr einen Charakter heilen und er stirbt während eurer Vorbereitungen, wird das Item sinnlos verbraucht, anstatt automatisch wieder in den Rucksack gepackt zu werden.



▲ Trefft ihr auf einen Mog, könnt ihr an dieser Stelle übernachten sowie abspeichern.

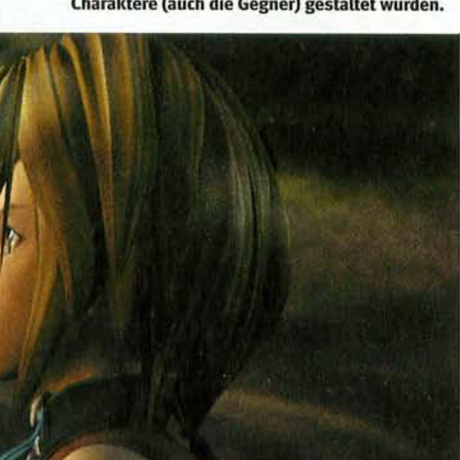




▲ Einfach toll, wie detailliert die einzelnen Charaktere (auch die Gegner) gestaltet wurden.



▲ Auch die Oberwelt wurde noch ein kleines Stückchen detaillierter Gestaltet.



Zidane Tribal ist einer der acht gleichberechtigten Hauptcharaktere – nur gegen Ende der Story soll der Magier VIVI eine tragende Rolle zugeteilt bekommen.

vor allem das Kampf-Thema ist jetzt wieder richtig gut gelungen und wirkt bei weitem nicht mehr so aufgesetzt wie noch in Teil VII und VIII. Während ihr durch die detailierten und oft auch animierten Hintergründe rennt (teilweise auch in RPG-untypischen Nahaufnahmen), werdet ihr feststellen, dass ab und zu über eurer Figur ein Ausrufezeichen auftaucht, was bedeutet, dass ihr an dieser Stelle etwas untersuchen könnt. Sehr gut gelöst, da ihr euch dadurch das umständliche Abgrasen der Gegend erspart. Auf der Oberwelt bewegt ihr euch wie gewohnt durch eine dreidimensionale Polygon-Landschaft, die diesmal noch ein kleines Stückchen detaillierter ausfällt, als noch im achten Teil. Kommt es zum Kampf – in der japanischen Version noch abartig viele Random Encounters – werdet ihr eine weitere Neuerung bemerken: Ab jetzt befinden sich wieder mehr als drei Charaktere in eurer Party, was die Kämpfe unserer Meinung nach deutlich interessanter gestaltet. Neben den typischen Befehlen wie Kämpfen oder "Item einsetzen" verfügt jeder der Protagonisten über ihm eigene Spezialangriffe, den sogenannten Abilities (erhaltet ihr durch Rüstungen), von denen ihr im weiteren Spielverlauf eine Unmenge lernen werdet. Das Limit-Break- ist nun dem Trance-System gewichen: Nach einigen Treffern (der rote Balken unter der ATB-Anzeige lädt sich auf) verfallen eure Recken in eine Art Rage, wodurch sie stärker zuschlagen, ihnen erweiterte Angriffsarten offenstehen oder gar in einer Runde zweimal zaubern können.

Ebenfalls erwähnenswert sind die absolut atemberaubenden FMVs, von denen ihr schon in den ersten Spielstunden fast erschlagen werdet. Ob nun die Flucht der Primavista, bei der sie beinahe zerstört wird, eine Hatz durch den Wald, wo euch wildgewordene Pflanzenwesen an den Pelz wollen (erinnern extrem an die Bugs aus Starship Troopers) oder eine High-Speed-Luftschiff-Verfolgungsjagd, der ihr nur knapp durch ein sich schließendes Tor entkommt – Wahnsinn! Dass diese Speicherfresser allerdings zu Lasten des Umfangs gehen, ist ja bekannt (mit knapp vierzig Spielstunden sollte alles geschafft sein), inwieweit ihr euch aber auf Side-Quests und Forschungsreisen begeben dürft, können wir jetzt noch nicht sagen. Zumindest die ersten Spielstunden laufen ziemlich linear ab, was aber wohl noch bei jedem *Final Fantasy* so war. Auch wenn wir von der japanischen Version trotz der Sprachbarriere unheimlich gefesselt waren, müssen wir von einem Kauf aber nochmal abraten. Vermiest euch nicht den Spielspaß, weil ihr von der Story nichts mitkriegt – auch wenn Kenner von *FF* schnell durch das Menü-System blicken werden. Der US-Release im Herbst/Winter ist ja nicht mehr weit. CD



◀ Da fasst er ihr doch glatt an den Hintern. Solche Slapstick-Animationen tauchen laufend auf – ob auch der Text dazu passt?

▲ Ein kleiner Pfeil (links unten) zeigt an, ob die neue Rüstung auch wirklich Verbesserungen mit sich bringt.

Simply the best:

















▲ Absolut top: Nicht nur, dass ihr permanent mit solchen FMVs verwöhnt werdet – auch die Qualität, sowie Schnitt und Einstellung überzeugen auf der ganzen Linie.



Final Fantasy IX

RPG

Features

CD MC DS

- Hersteller: Squaresoft
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: schwer
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Koudelka

Survival-Horror-RPG im 19. Jahrhundert – kann die Mischung überzeugen?

Ein gutes Beispiel für die "Abseits-Regel": Edward kann den hinteren Gegner nicht angreifen, da ihn der vordere blockiert.

Sollten wir je wieder ein Babe-Special machen, ist sie sicher mit dabei: Koudelka sieht nicht nur wahnsinnig süß aus, sie hat auch noch eine geniale Stimme.

Damit ihr in den düsteren Renderings kein wichtiges Item überseht, dreht Koudelka ihren Kopf in Richtung Gegenstand, um euch darauf aufmerksam zu machen – bringt aber nur etwas, wenn ihr nicht lauft.

Wir schreiben das Jahr 1898. Seit vielen Jahren steht das Nemeton Kloster leer und nur noch Verfall und Verwesung überdecken den einstigen Prunk dieses Gotteshauses. Legenden ranken sich um die schrecklichen Taten, die hier im Namen des Herrn vollbracht wurden – jeder, der auch nur über ein Fünkchen Verstand verfügt, würde sich hüten, sich auch nur in die Nähe dieses unheiligen Gebäudes zu wagen, geschweige denn einen Fuß hinein zu setzen.





Zwischendurch trefft ihr immer wieder auf die bekannten Rätsel der Marke "finde Item und setze es an anderer Stelle ein", doch auch kleinere Denk- und Merk-Aufgaben sind mit dabei.



Bis jetzt. Gleich drei tapfere Helden wagen sich in die heruntergekommenen Hallen der Kirche – jeder unabhängig voneinander und anderen Beweggründen folgend. Koudelka Lassat, ein junges mysteriöses Mädchen, wurde von einer inneren Stimme getrieben, das Gebäude zu betreten. Edward Plunkett ist ein Abenteurer, der sich Ruhm und Reichtum von seiner Reise verspricht. James O'Flaherty hingegen ist im Namen der Kirche unterwegs und wurde vom Vatikan ausgesandt, wichtige heilige Schriften zu bergen. Noch wissen sie nicht, dass sie bald aufeinander treffen werden, um gemeinsam ein schreckliches Schicksal abzuwenden. Was ist in diesem Kloster geschehen? Welche unheimlichen Mächte ziehen durch die leeren Gänge und Hallen? Werden es die drei schaffen, wieder lebendig aus den Katakomben zu entkommen? Diese Fragen – und noch viele mehr – werden sich in den knapp zwanzig Stunden, die *Koudelka* an Gameplay enthält, garantiert aufklären.

Denn wenn es auch einiges an *Koudelka* zu kritisieren gibt, eines muss man den Jungs von Sacnoth (wurde übrigens von Ex-Square-Mitarbeitern gegründet) lassen: Die Dichte des Plots, die beklemmende, unheimliche Atmosphäre, die düstere Vergangenheit des Klosters und die Art und Weise, wie sich erst schön langsam alles aufklärt, ist ihnen nahezu perfekt gelungen. Nur allzu oft entdeckt man ganz eindeutig das große



■ Koudelka wird von einer inneren Stimme in die Abtei gerufen, ohne wirklich zu wissen, was sie dort eigentlich tun soll...



▲ Erst langsam eröffnen sich euch die finsteren Geheimnisse des Nemeton-Klosters, das weit davon entfernt ist, ein Haus Gottes zu sein...



▲ Bei jedem Level-Up könnt ihr vier Bonuspunkte auf die verschiedenen Attribute verteilen. Wichtig: Immer schön mindestens einen Punkt auf Agility setzen.

▲ Um die Geschichte zu verstehen, solltet ihr gesprochenes Englisch gut verstehen – Untertitel gibt's nämlich keine.

▲ Ohne Map verirrt ihr euch schnell in den verwinkelten Gängen.

Shortcut

- ☺ genialer Plot
- ☺ stimmungsvolle Backgrounds
- ☺ guter Soundtrack
- ☺ Verteilung der Bonuspunkte hat sehr großen Einfluss
- ☺ viele sehr gut gesprochene Dialoge
- ☹ störende Ladezeiten
- ☹ langwierige Kämpfe
- ☹ nervender Stereo-Effekt bei Zaubersprüchen
- ☹ hässliche Kampfarenen

Potential, das in diesem Action-Horror-RPG steckt – wäre man auch an die Umsetzung der Spielbarkeit ähnlich gewissenhaft herangegangen wie an die Entwicklung der Geschichte, stünde dem Weg in hohe Classic-Regionen nichts im Wege.

Verhunzte Kampf-Engine?

Nein, ganz so schlecht, wie vielerorts behauptet, spielen sich die Auseinandersetzungen mit den z.T. grausam mutierten Gegnern nicht, jedoch liegt hier eindeutig der größte Kritikpunkt begraben: Durch die oft minutenlangen Gefechte wird der Spielfluss immer wieder angehalten, wodurch sich die ganze Sache einfach nicht mehr rund "anfühlt". Trefft ihr auf eines solcher Random Encounters, die sich übrigens im Gegensatz zu anderen RPGs in Grenzen halten, wird auf eine in Quadrate eingeteilte Arena umgeblendet, wo ihr eure Spielfiguren wie in einem Strategiespiel ziehen dürft. Das erste Problem hierbei ergibt sich dadurch, dass viele der Gegner zwar nicht überaus schwierig zu besiegen sind, jedoch eindeutig über zu viele HPs verfügen. So kann es durchaus sein, dass ein Kampf, sofern ihr nicht die richtige Strategie kennt, auch mal eine viertel Stunde oder länger dauert. Der zweite Kritikpunkt ist das "Abseits-Fallen-System": Ihr könnt eure Spielfiguren immer nur bis zu dem Gegner ziehen, der am nächsten bei euch steht – weiter entfernte Feinde können somit nur mit Fernwaffen und Magie-Angriffen attackiert werden. Warum nur? Naja, zumindest könnt ihr dieses System auch für eure eigenen Zwecke einsetzen und dadurch z.B. den schwachen Magier vor physikalischen Angriffen schützen.

Die Charakter-Generierung ist hingegen wieder einwandfrei gelungen: Zusätzlich zu den üblichen Level-Ups (leider wird nach einem gewonnenen Kampf nicht angezeigt, wieviele EXP ihr erhaltet) könnt ihr noch vier Bonus-Punkte auf acht Kategorien (Dexterity, Strength, Agility, Intelligence etc.) verteilen und so die Protagonisten nach euren Vorstellungen formen. Allerdings ist es angeraten, die Voreinstellungen (Edward – Kämpfer, Koudelka – Magier, James – von beiden etwas) einfach beizubehalten, da ihr z.B. ohne Magier kein Land sehen werdet.

Waffenkunde

Auch eure Waffen-Fertigkeiten steigen ebenso wie die Zaubersprüche nach öfterer Benutzung im Level auf, wodurch ihr pro Zug dann schon mal eine fette Combo mit drei oder mehr Hits vom Stapel lassen könnt oder euer Flare-Spruch gleich mehrere Gegner gleichzeitig von den Socken fegt. Waffen sind dabei in verschiedene Kategorien wie Äxte, Schwerter, Dolche oder Lanzen eingeteilt und verfügen manchmal noch über Spezial-Attribute wie Poison, Paralyze, Silence usw. Schade nur, dass viele der Waffen schon nach wenigen Hieben zu Bruch gehen, wodurch ein guter Vorrat an Ersatz-Prügeln sehr wichtig ist. Shops gibt es übrigens in *Koudelka* nicht – Rüstungen, Accessoires und dergleichen erhaltet ihr lediglich durch das Besiegen von Feinden bzw. Finden in den Renderlocations. Bei den Renderings kann man übrigens geteilter Meinung sein: mal atemberaubend, mal durchschnittlich, aber immer der Stimmung entsprechend düster und unheimlich – uns hat's gefallen. So wie auch der Soundtrack, sich dem Geschehen angenehm anpasst (ja, auch der Kampf-Sound gefällt uns). Wer über kleinere Ungereimtheiten hinwegsehen kann und sich lieber von der genialen Story fesseln lässt, darf bedenkenlos zugreifen – alles in allem fehlt aber zum Top-Spiel noch einiges an Feintuning. CD



▲ Einige Kamera-Einstellungen erinnern frappierend an die *RE*-Serie.

Koudelka

Survival-Horror-RPG

■ Features



- Hersteller: Sacnoth
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



Party-Spaß mit vielen NPCs:













▲ Langsam wird die Landkarte voll – mit gefundenen Artefakten erschafft ihr neue Landstriche.



▲ Ein Beispiel für eine der Missionen: Um drei Lampen zu verkaufen, müsst ihr erst die Sprache der Einwohner lernen.





▲ Neben dem Erforschen der Dungeons stehen noch viele andere Aufgaben auf eurem Tagesplan.

Legend of Mana

Mal was ganz Neues...

Mit dem bereits vierten Teil der in Japan unter dem Namen *Seiken Densetsu* bekannten Action-RPG-Serie begibt sich Square wieder einmal (wie so oft) auf experimentelle Pfade. Wer den zweiten Teil, *Secret of Mana*, der auch in den USA erschien, kennt (und höchstwahrscheinlich auch schätzt) und nun eine simple, vielleicht leicht verbesserte Fortsetzung erwartet, könnte nach den ersten zehn Minuten allerdings leicht enttäuscht sein.

In erster Linie wohl deshalb, weil uns *Legend of Mana* eigentlich keine richtige, epische Storyline erzählt, sondern im Grunde genommen "lediglich" aus einer Aneinanderreihung von Kurzgeschichten besteht, die sich lose aneinanderfügen. Wer also unbedingt einen tieferen Sinn oder weltbewegenden Auftrag benötigt, um sich in eine Spiele-Welt einzugewöhnen, der kann *Legend of Mana* gleich in die Tonne kicken – es gibt nur wenige Aufträge, die sich über mehr als ein (meist kleines) Dungeon erstrecken. Was macht dann den Reiz des Games, der zweifelsohne vorhanden ist, aus? Es sind eben die vielen kleinen Ideen, die Square verwirklichte, die eine lebendige Welt schaffen, in der man auch gerne mal planlos durch die Gegend wandert und sich an der wunderschön gezeichneten Grafik (höchstens bei Zaubersprüchen gibt's Polygone) erfreut, sowie Small Talk mit zahlreichen NPCs hält. Doch bevor ihr durch die Welt von Fa'Diel (so heißt das Ländchen) streunen könnt, müsst ihr die Landschaft erst mal bauen. Am Anfang erspäht ihr nämlich bis auf eine leere Landkarte, auf der sich einige blaue Punkte befinden, nicht gerade viel. Erst mit Artefakten, die ihr durch das Lösen von Abenteuern erhaltet, könnt ihr Städte, Dungeons, Wege und Wälder basteln. Das Nette an diesem "Landmake-System" ist, dass jedes Artefakt sowie jeder blaue Punkt verschiedenen Elementen (manche werden sich erinnern: Erde, Feuer, Wind, Wasser, Dunkelheit und Licht) zugeordnet ist. Je nachdem, welches Artefakt ihr also auf welchem Punkt anbringt, entstehen so immer wieder neue Locations – bei jedem neuen Spielbeginn habt ihr es also mit einer komplett neuen Welt zu tun.

■ **Kohlkopf und Zwiebel-Krieger: Die Charaktere im *LoM*-Fantasy-Reich sind schon ziemlich abgefahren.**

Es gibt viel zu tun!

Packen wir's an. Dass euch trotz der fehlenden Hintergrundgeschichte, die eure Abenteuer miteinander verknüpft, nicht langweilig wird, sorgen die vielen kleinen Dinge, die ihr in *Legend of Mana* anstellen könnt. Neben den Kämpfen, die selbstverständlich im Vordergrund stehen, gibt es noch zahlreiche andere Dinge zu tun. So könnt ihr z.B. eure eigenen Waffen schmieden, indem ihr zuvor gesammelte oder gekaufte Materialen (Holz, Stein, Bronze, etc.) mit magischen Kristallen verbindet und dadurch vom fetten Zweihänder über Lanze, Axt und Bogen so ziemlich alles schmiedet, was man als Kämpfer halt so benötigt. Doch auch die Magie kommt nicht zu kurz: Zwar stehen in einigen Läden Musikinstrumente zum Verkauf, die euch mit neuen Spells versorgen – mehr Fun macht es allerdings, sich diese selber herzustellen. Wie beim Schwertschmieden nehmt ihr hier einfach wieder ein Ausgangsmaterial, bestimmt die Art

Shortcut

- ☺ wunderschöne Grafiken
- ☺ viele Missionen
- ☺ Item-Kreation
- ☺ guter Soundtrack
- ☹ fehlende Story
- ☹ manchmal etwas zu hektisch



Legend of Mana

Action Adventure/RPG

■ Features

CD, MC, DS

■ Hersteller: Squaresoft
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 130 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: leicht
■ Sprachkenntnisse

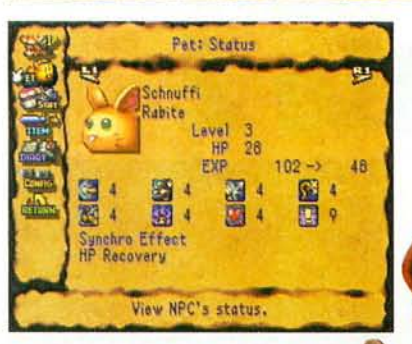
IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100





▲ Endgegner nehmen meist eine enorme Größe an, sind dabei aber top animiert. Die Prozentanzeige oben gibt übrigens eure Energie an (füllt sich langsam wieder auf), der grüne Balken, der sich mit jedem Schlag auffüllt, steht für euren Magie- bzw. Special-Attack-Vorrat.



▲ Besiegte Gegner hinterlassen Kristalle (EXP) und Kohle, die ihr schleunigst aufsammeln solltet, bevor sie verschwinden.

◄ Anfangs verwirrend, aber gut durchdacht: der Status-Screen.

des Instruments und verbindet das Ganze mit einer magischen Münze – Voilà! Halt, die magischen Münzen müsst ihr ja auch erst ergattern! Und zwar erhaltet ihr die von kleinen Geistern, die ihr aber erst durch das Spielen von Musik (lustige Musik, traurige Musik, verschiedene Instrumente...) anlocken müsst. Und dann wäre da noch die Möglichkeit, eigene Monster zu züchten und mit ihnen als Kampfgefährte auf die Reise zu gehen oder Samen an den Mana-Baum zu "verfüttern", der für euch dann Früchte wachsen lässt. Ihr seht, langweilig wird es so schnell nicht in Fa'Diel. Dass auch die Kampfengine mit verschiedenen Combo- und Team-Moves gut gelungen ist, rundet den positiven Gesamteindruck ab. Ja, und über die Grafik kann man eigentlich sowieso nicht schimpfen, wie ihr an den Screen-Shots sicher schon erkannt habt: Bei so phantasievollen und verspielten Arealen verzichten zumindest wir gerne mal auf die "ach-so-geheiligte Polygon-Power". Wer also gerne das Wagnis eingeht, einmal ein etwas ungewöhnliches Game ins CD-Laufwerk zu legen, der sollte auf alle Fälle einmal *Legend of Mana* probiert haben.



▲ Zu Beginn müsst ihr euch für einen der beiden Charaktere (Männlein und Weiblein) entscheiden.





▲ Fast schon wie bei *Tombi!*: Das gesamte Spiel basiert im Prinzip im Lösen von verschiedenen, zusammenhanglosen Teilaufgaben.

Advanced Military Commander: Sturm über Europa – der deutsche Blitzkrieg

Das erste Strategiespiel für den DC – wird wohl nie bei uns erscheinen...

FREAKS ONLY!



◄ Der Nebel des Krieges: Habt ihr ein Gebiet noch nicht erforscht, sind auch die darauf stationierten Gegner nicht sichtbar.

Aber hoffentlich zumindest in den USA, denn aufgrund der unzähligen Menüs, etlichen Tabellen und Statistiken sowie den strategischen Feinheiten kann man mit Try and Error zwar schon die eine oder andere Schlacht gewinnen – so ganz wird man's aber wohl nie checken.

Und schade wär's auf alle Fälle drum, denn was in dieser überdimensionierten Verpackung geboten wird, ist nicht von schlechten Eltern. Klar, die Grafik reißt niemanden mehr vom Hocker: Ein simples Hexfeld, auf dem ihr eure Micker-Einheiten zieht, und Kampfbildschirme, in denen hässliche, clippinggeplagte Polygon-Figuren hölzern über den verwaschenen Untergrund staksen und in zweidimensionalen Explosionen verschwinden – schön sieht das Ganze wahrlich nicht aus. Aber es steckt einiges dahinter: Zum ersten gibt es mal unzählige Einheiten – vom Sturmtrupp, über FLAK, Truppentransporter, STUKAs, U-Boote, Zerstörer, Panzer, Pioniere über Haubitze und berittene Einheiten, bis zu eigenen Hauptquartieren ist alles dabei, was das Strategenherz begehrt. So werden also rundenweise die Einheiten gezogen, was bei großen Szenarien schon mal einige Minuten dauern kann. Die Wartezeit, während die CPU zieht, kann da manchmal recht langweilig werden. Hier ist uns auch ein schwerwiegender Kritikpunkt aufgefallen: Wenn die CPU zieht, wird euch nicht angezeigt, welche Einheit sie wohin zieht. Erst wenn die Runde beendet ist, seht ihr das Ergebnis auf der Übersichtskarte. Aber vielleicht kann man das ja im Options-Menü einstellen – wir wissen's ehrlich gesagt nicht. Ein sicherlich sehr gutes Strategiespiel, an dem sich aber nur Hardcore-Strategen mit Japanisch-Kenntnissen versuchen sollten.



▲ Grafisch überhaupt nicht der Bringer: Die Kampfanimationen sehen einfach nur schlecht aus.



Shortcut

- ☺ extrem viele Einheiten
- ☺ coole Massenschlachten
- ☺ viele Options-Möglichkeiten
- ☹ unterdurchschnittliche Präsentation
- ☹ langweilige Marschmusik



Advanced Military Commander: Sturm über Europa – der deutsche Blitzkrieg

Strategie

Features

- Hersteller: SystemSoft
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: schwer
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100



▲ Auch wenn die Karossen nicht offiziell lizenziert sind, werdet ihr viele Automarken auf Anhieb erkennen.



▲ Sobald ihr einen der Rivalen zum Duell herausgefordert habt, werden oben die beiden Balken eingeblendet.

Shutokou Battle 2

In den Straßen von Tokyo

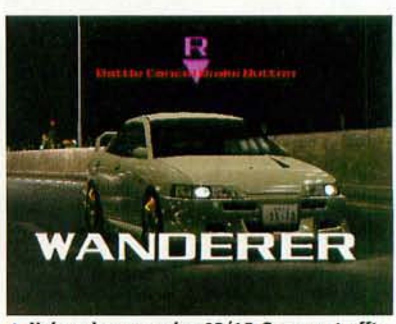
S*hutokou Battle*? Nie gehört? Vielleicht sagt euch dann der Name *Tokyo Highway Battle* mehr. Vor knapp einem Jahr kam dieses Rennspiel bei uns heraus, in dem ihr als kleiner Straßenrowdy durchs nächtliche Tokyo gerast seid – immer auf der Suche nach neuen Gegnern.

Das Spielprinzip ist auch diesmal wieder das gleiche, was für euch bedeutet, dass ihr im Quest-Mode die Highways unsicher macht und andere Racing-Freaks zum Duell herausfordert. Allerdings sieht es zu Beginn nicht gerade rosig für euch aus, denn mit der Kohle, die euch anfangs zur Verfügung steht, könnt ihr gerade mal eine lahme Rostlaube ersteigern – von einer Rennmaschine oder gar Tuning-Teilen keine Rede. Also müsst ihr erst mal Geld verdienen gehen, um euch die richtig schönen Flitzer leisten zu können. Sobald ihr die Garage verlasst, sucht ihr euch einen Startpunkt sowie die Fahrtrichtung aus – am Anfang stehen nur die Kurse A und B zur Auswahl, im weiteren Spielverlauf erweitert sich die Streckenführung um die Areale C, D und E. Somit wäre eigentlich einer der größten Kritikpunkte des ersten Teils, der geringe Umfang, schon mal behoben. Neben einigen Zivil-Fahrzeugen und LKWs entdeckt ihr dann nach einiger Zeit auch Autos, die mit einem "R" (wie "Rival") gekennzeichnet sind. Durch eifriges Benutzen der Licht-Hupe könnt ihr diese Typen nun zu einem Rennen herausfordern, wobei am oberen Bildschirmrand wieder die zwei bekannten Leisten eingeblendet werden – seid ihr in Führung, nimmt der Balken des Gegners ab (je weiter ihr vorne liegt, desto schneller) und umgekehrt. Ist einer der Balken leer, hat derjenige verloren. Kohle erhaltet ihr dann bei der Abrechnung, wo die Stärke des Gegners, die gefahrene Distanz, eure verbliebene Balkenlänge etc. gemessen werden. Habt ihr erst mal ein paar Rennen gewonnen und einen Batzen Cash auf dem Konto, solltet ihr schleunigst wieder eure Garage aufsuchen, wo ihr die Karre nach Belieben tunen könnt. Vom neuen Motor über Reifen, Spoiler, Fahrwerk, Auspuff, Rückspiegel und Motorhaube bis zum komplett neuen Wagen findet ihr hier alles, was das Mechaniker-Herz begehrt. Sogar eure eigenen Logos könnt ihr euch in einem Simpel-Malprogramm selbst herstellen.

Das Drumherum stimmt also – wie sieht es nun mit dem Fahrspaß aus? Nun, die Steuerung geht absolut in Ordnung, lediglich die geniale Vibration-Pak-Unterstützung des Vorgängers kommt nun (vor allem beim Sliden) nicht mehr ganz so gut. Durch die deutlich größere Strecke wird vor allem grafisch genug Abwechslung geboten, wenn auch alles ein wenig zu grau geraten ist – mein Gott, eine Großstadt halt. Sehr gut hingegen ist der Fuhrpark, der mit äußerst detaillierten Fahrzeugen aufwartet – vor allem im Replay immer wieder schön anzusehen. Da das ganze Geschehen auch relativ flüssig abläuft (lediglich kleine Pausen, wenn ein neues Areal gestreamt wird), wäre ja eigentlich alles perfekt, oder? Naja, wer darauf steht, ständig durch die Stadt zu rasen, um neue Gegner zu suchen, der wird sicher viel Freude an *Shutokou Battle 2* haben. Im Grunde genommen wird aber immer noch zu wenig Abwechslung geboten, wodurch bei weitem noch kein Classic drin ist. CD



▲ In der Ego-Perspektive steuert sich *Shutokou Battle 2* am besten.



▲ Neben den normalen 08/15-Gegnern trefft ihr ab und zu auch auf echte Schwergewichte.



▲ Jetzt wird abgerechnet. Ab und zu könnt ihr durch Siege auch neue Fahrzeuge freischalten (rechts oben).



▲ Auch wenn die restliche Grafik etwas steril wirkt, so sehen zumindest die Autos traumhaft aus.

Shortcut

- ☺ viele Tuning-Möglichkeiten und Fahrzeuge
- ☺ große Strecke
- ☺ schöne Fahrzeuge
- ☹ wird schnell eintönig
- ☹ sterile Grafik



▲ In der Seitenansicht könnt ihr eure fliegenden Schätze auch während eines Einsatzes bewundern.



▲ Leider ist die Steuerung recht simpel, aber doch zu schwammig ausgefallen und die Grafik reißt nicht unbedingt vom Hocker.



▲ Das Ziel ist direkt vor euch – jetzt nur nicht nervös werden und den Höhenmesser aus den Augen verlieren!



Shortcut

- ☺ schöne World-War-Flieger
- ☺ Rundum-3D-Ansicht
- ☹ 08/15-Optik unter DC-Niveau
- ☹ absolute Spar-Präsentation
- ☹ schwammige Steuerung
- ☹ japanisches Missionsbriefing
- ☹ viel zu schweres Training
- ☹ keinerlei Sprachausgabe

Imperial Hawk – Fighter of Zero

Lust mit Propeller-Maschinen aus den 30er-Jahren die Lüfte unsicher zu machen?

Nachdem nun auch *Aero Dancing II* (in Japan *AD F*) die Waffen sprechen lässt, schiebt der kleine Hersteller Global A. seine Low-Budget-Version des vorsintflutlichen Luftkriegs Anfang des 20. Jahrhunderts nach. Wagemutige Piloten gesucht!

Wer jetzt aber frohen Mutes denkt, die Territorial-Verhältnisse der damaligen Supermächte nach seinem Geschmack neu verteilen zu können, den müssen wir enttäuschen. *Imperial Hawk – Fighter of Zero* begnügt sich mit den Fantasy-Ländereien Valiant, Blocken, Tringer und Yamato, zwischen denen die politischen Mittel ausgeschöpft zu sein scheinen. Tsts, da gibt's mal eine Lizenz quasi umsonst, und dann wird sie einfach ausgeschlagen. Am besten, ihr stürzt euch direkt auf das eigentliche Spiel, denn beim Training werdet ihr bald frustriert das Handtuch werfen – die erste Aufgabe verlangt schließlich schon nichts Geringeres, als auf einem Flugzeugträger heil zu landen. Warum nicht gleich eine Stecknadel mit einer Bombe treffen? Da ihr beim Nippon-Missionsbriefing eh nix mitbekommt, klickt ihr selbiges einfach weg und begebt euch in die Lüfte. Die Steuerung fiel mit Gas und Bremse sowie wenigen Instrumenten puristisch aus und der Überblick ist dank einer Innen- und Außenperspektive sowie der via Steuerkreuz jederzeit zuschaltbaren Rundumansicht aus dem Cockpit zufriedenstellend gelöst. Ziemlich hakelig und schwammig wurde dagegen die Steuerung der Maschinen gelöst, so dass ihr Ziele nur ganz schwer anvisieren und eliminieren könnt. Überhaupt stellt man sich manchmal die Frage, was einige Missionen überhaupt für einen Sinn haben. Nachdem man minutenlang verzweifelt mit seinem Bord-MG Kriegsschiffe und Verteidigungsstationen befeuert und nicht getroffen hat, kommt plötzlich offenbar ein Team-Kollege angeflogen, erledigt alles für einen und der Auftrag gilt als erledigt. Grafisch könnte *Imperial Hawk* sicher ohne Probleme auf einer PlayStation laufen. Außer Himmel, schlecht designtem Wasser und texturarmen Bodenflächen (die Betonung liegt auf "flach") bekommt man meist nichts zu sehen und sämtliche Ziele mit Ausnahme der eigenen Flieger könnten eine kräftige Polygon-Kur vertragen. Tja, *Fighter of Zero* beglückt weder die Action-Freunde (zu störrisches Handling) noch die Grafik-Fetischisten (Schmalspur-Optik) noch die Simulationsanhänger (zu simple Steuerung). Nach objektiven Gesichtspunkten muss das Urteil also lauten: Ein Schuss in den Ofen, Marionette (was für'n Name für ein Studio)! Lediglich alte Anhänger der frühen Fliegerei könnten dem Titel vielleicht etwas abgewinnen, da sämtliche Bomber und Waffen mit genauen Daten spezifiziert wurden. Ihr dürft allerdings nicht vor einer Runde blindem Japan-Menü-Gewühle zurückschrecken. RK



▲ Das Live-Instant-Replay zeigt eure besten Abschüsse nochmal in allen Details.



Imperial Hawk - Fighter of Zero

3D-Action

■ Features

■ Hersteller: **Global A. Ent./Marionette**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 140 Mark**
■ Geeignet ab: **12**
■ Schwierigkeit: **mittel bis schwer**
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Während eines Einsatzes kommen oft zusätzliche Orders herein.



▲ Sind sie nicht schmucke, die alterwürdigen Flieger zu Beginn des Jahrhunderts?



▲ In dieser Perspektive werdet ihr schnell den Durchblick zwischen oben/unten verlieren.



Shortcut

- ☺ unkomplizierte Baller-Action
- ☺ ab und zu Jump'n-Run-Einlagen
- ☺ Panzer gut manövrierbar
- ☹ heftige Slowdowns
- ☹ grob aufpixelnde Effekte
- ☹ viel zu lange Level
- ☹ Musik nervt nach kurzer Zeit
- ☹ andauernd wird nachgeladen
- ☹ oft unübersichtlich



▲ Auch der Vater unserer Figur starb den Heldentod im mutigen Kampf per Panzer gegen die Alienbrut. Die Sprachausgabe ist übrigens englisch.



▲ Wenn ihr euch im strahlenden Save-Punkt versteckt, fliegen die dummen Bomber drauf zu und explodieren.

Blaster Master

Metal Slug in 3D?

Hier von einem dreisten 3D-Clone von SNKs Neo-Geo-Superhit zu sprechen, wäre nicht gerecht, schließlich gab es *Blaster Master* auch schon zu 8-Bit-Zeiten auf dem guten alten NES, dem in Kürze noch eine GameBoy-Version folgen wird. Dennoch ist nicht zu übersehen, dass sich Sunsoft mittlerweile ein Beispiel daran genommen hat.

Die Alienbrut hat's wieder getan. Sie greift die Menschheit an. Dass sie aber nie was dazu lernt! Es gibt doch immer jemand, der sie anschließend im Alleingang auslöscht. So auch diesmal: Der Bounty Hunter Roddy mit seinem vielsagenden Panzer Sophia J7 lässt unter dem Kommando seiner Schwester Elfie die Bordkanonen glühen, bis von den Aliens nur noch ein rauchendes Häufchen Elend übrig geblieben ist. Die Kampfführung könnte besser nicht sein: Ihr könnt mit Panzer sowohl hüpfen, als auch schnell zur Seite springen, was es für gegnerische Projektile sehr schwer macht, euch zu erwischen. Außerdem kann man gegen Luftangriffe in den Save-Punkten untertauchen und warten, bis die Dummköpfe daran zerschellen. Gefightet wird in echten 3D-Labyrinthen mit jeweils mehreren Ausgängen, die durch Tunnels miteinander verknüpft sind – sprich es warten nach jedem Verlassen unverschämte Ladezeiten auf euch und das passiert im Minutentakt. Anfangs macht *Blaster Master* dank seines unkomplizierten Gameplays richtig Spaß, doch als nach ca. zweieinhalb Stunden ziellosen Herumirrens, Aktivierens von zig Energiefeldern und Öffnen von Toren das Ende des ersten Auftrags noch immer nicht in Sicht war, machte sich langsam Ernüchterung breit. Die Kamera macht mit euch teilweise, was sie will und zoomt einfach nach Gutdünken herum, ohne dass ihr Einfluss nehmen könnt (lediglich, wenn der Pilot seine Sophia verlässt, um auf Schusters Rappen weiter zu ballern, kann man mit R1/R2 die Sichtweite um 90 Grad drehen). Explosionseffekte pixeln unangenehm auf und die allgemeine grafische Gestaltung könnte eine deutliche Prise Abwechslung vertragen. Was noch unverständlicher ist: Auch bei lediglich zwei, drei Cyborgs, Aliens oder anderen Gegnern gleichzeitig auf dem Bildschirm bricht die Framerate teilweise derart ein, dass ihr eure Bordkanone nur noch im Zeitlupen-Rhythmus abfeuern könnt – eine technisch schwache Leistung, Sunsoft! Dank zahlreicher Life-Ups kommt man zwar während der Stages nie in Bedrängnis, was sich beim ersten Endgegner aber schnell ändert. Fast zwei Dutzend Energieleisten (!) für alle seine Waffensysteme wollen mühsam abgebaut werden. Ihr könnt euch denken, wieviel Anläufe man dazu braucht. Netter Versuch, aber wir bleiben lieber weiterhin bei *Metal Slug* für eine zünftige Ballerei. Sunsoft hat bei *Blaster Master* eindeutig die Spielspaß-Rechte des Spielers verletzt. RK





▲ Hmm – ob wir vor diesem Mittelgegner doch nicht hätten aussteigen sollen?



▲ Der Sophia-Panzer dient auch als Amphibien-Fahrzeug – bombardiert wird trotzdem.



▲ Leider habt ihr auf die Kameraperspektive im Panzer gar keinen Einfluss.



▲ Pixelnde Explosionen und unerklärliche Slowdowns verleiden den Ballerspaß.



■ Ausgetrickst: Mit dem Side Jump spielt ihr Katz und Maus mit dem Spinnen-Robbie.

▲ Auf den Dächern in Moskau packt Chun Li einen Spagat gegen das neue Gummi-Monster Twelve aus.



▲ Super Art Attack: Da macht der böse deutsche Hugo Riesenaugen in seinem Kinderzimmer! Witzig: Alle Objekte sind beweglich.



▲ Einer der coolsten *SF*-Charaktere ever – der Franzose Remy – wird gerade böse von Urien in die Mangel genommen.





Street Fighter III 3rd Strike

Capcoms zehntes Beat'em Up auf DC setzt die Messlatte im Animationsbereich!

Es ist wie in der Formel 1: Wenn Ferrari vorlegt, zieht McLaren sofort nach und umgekehrt – genauso verhält es sich bei den Beat'em-Up-Erzrivalen SNK und Capcom. Nachdem die Neo-Geo-Macher mit *Garou – Mark of the Wolves* eine neue 2D-Animations-Ära im Heimbereich eingeläutet haben, kontert Capcom jetzt mit der letzten, ausgefeiltesten und besten Evolutionsstufe der *Street Fighter*-Saga.

Die letzte Evolutionsstufe? Und das nach sage und schreibe 17 (!) Episoden, wenn man die beiden Crossover-Teile mitrechnet? Sieht beinahe so aus, denn nach *Street Fighter III 3rd Strike – Fight for the Future* hat Capcom kein Arcade-Futter mehr zum Umsetzen, und es ist derzeit nicht mal etwas angekündigt, obwohl sich hartnäckig Gerüchte um ein *SF Alpha 4* (ihr wisst schon, die andere Ecke) halten. Doch das soll jetzt nicht Thema sein. *SF III 3rd Strike* knüpft nahtlos an die Mini-Compilation *SF III Double Impact* (siehe PAL-Test in der VG 06/00) an und ergänzt das dortige 14-köpfige Schlägerfeld um sechs zusätzliche Haudegen, von denen allerdings zwei (Chun Li und Gouki bzw. Akuma) unter Genre-Fans alte Bekannte darstellen. Die anderen vier Neuzugänge sind in puncto Charakter-Design besser gelungen als das komplette Ensemble in *SF III New Generation* und *SF III 2nd Impact* zusammen. Q, der maskierte Rächer im Trenchcoat, erinnert irgendwie an Sam Raimis "Darkman", der stylische Franzose Remy kämpft vor einer Disco-Location, die an den Action-Hammer "Doberman" (auch aus dem Land des neuen, glücklichen Europameisters) angelehnt ist, Twelve stellt ein weißes Gummi-Monster dar und Makoto das aufmüpfige Japano-Karate-Kid. Soweit so gut – wenn ihr die Fighter erst mal in Aktion seht, werdet ihr vor Begeisterung eine trockene Kehle bekommen – derart feine 2D-Animationen hat man – von SNKs achtem *Fatal Fury*-Teil, der allerdings auch sechsmal so teuer ist, abgesehen – noch nirgends gesehen. Man möchte fast meinen, es wäre Motion Capturing verwendet worden! Und erst die Stages: In Riesenbaby Hugos deutschem Kinderzimmer wackelt z.B. die komplette Einrichtung, wenn der Hüne euch mit einem seiner gefürchteten Wrestling-Moves hinrichtet. Oder Russland, wo ihr in luftiger Höhe über dem roten Platz in Moskau kämpft. Thematisch und farblich passt einfach alles perfekt. Spielerisch hat man alles weitestgehend bis auf einige Nuancen wie Offensiv-Blocks beim Alten gelassen. Ganz nach dem Motto: Ein Kämpfer, vier Special Moves und ein Super Special Move kämpft man fast wie in seligen *Super Street Fighter 2*-Zeiten anno '93. Wenn das Ganze in einer derart perfekten Aufmachung präsentiert wird, sind wir mit Kritik ganz still. Zwei Features sollen aber nicht unerwähnt bleiben: Nach jedem Sieg könnt ihr euren nächsten Gegner aus zwei möglichen wählen – endlich Schluss mit Angst-Gegnern wie Ryu und Ken also. Außerdem wird eure Performance in Noten von A++ bis E bewertet – auch ein Motivations-Anreiz. Nicht zu vergessen ist zudem der erstklassige, fetzige Soundtrack (mit Vocals!). Nur ein paar mehr Spielmodi hätten wir noch gewünscht, da wir das Internet-Battle-Feature hierzulande nicht auskosten können. Fazit: Auch wenn ihr schon einige 2D-Fighter habt – *Street Fighter III 3rd Strike* gehört in eure Sammlung! **RK**

▲ Darkman Q auf dem Vormarsch: Seine Moves erinnern irgendwie an Iori aus der *KoF*-Reihe.



▼ Der Auswahlscreen wurde hübsch designt und auch die Sounduntermalung kann sich sehen lassen: Es gibt einen echten Titelsong!



▲ Killer-Uppercut! Die Animationen sind absolut vom Feinsten und auf DC in einer Liga für sich.



▲ Super-Babe Chun Li is back und schrottet in der Bonus-Stage gleich einen Offroader.

Shortcut

- ☺ die besten 2D-Animationen auf DC
- ☺ freakige Neuzugänge
- ☺ Top-Background-Design
- ☺ unverwüstliches Capcom-Gameplay
- ☺ fetziger Soundtrack
- ☺ Gegner-Wahl nach jedem Sieg
- ☺ Internet-Support...
- ☹ ...leider nur in Japan
- ☹ zu wenig Specials pro Charakter
- ☹ Mangel an Spielmodi

Street Fighter III 3rd Strike

2D-Beat'em-Up

■ Features



■ Hersteller: **Capcom**
■ Testversion: **Eigenimport**
■ Preis: **ca. 130 Mark**
■ Geeignet ab: **12**
■ Schwierigkeit: **mittel**
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

HOMM, *Crystalis* und *Pro Pool* kämpfen diesmal um die Gunst des informierten Käufers. Außerdem wartet ein Gewinnspiel auf euch.

GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Heroes of Might and Magic



▲ Lediglich einen Story-lastigen Campaign-Modus werdet ihr vermissen.

Während Jan noch verzweifelt auf *HOMM 3* für DC wartet, veröffentlichte Infogrames ohne viel Trara eine GB-Version des ersten Teils. Eure Aufgabe ist simpel. Versucht jedes der insgesamt 31 Szenarien in eure Gewalt zu bringen. Dies erreicht ihr vorrangig, indem ihr Ressourcen produzierende Einrichtungen wie z.B. Sägewerke oder Minen annektiert, Burgen der Gegner (bis zu drei) erobert, dessen Armeen im Kampf besiegt, diverse (magische) Gegenstände findet und nebenbei möglichst viele Teile einer jeden Karte erforscht. Mittel zum Zweck sind vier Heldentypen (Barbar, Zauberin, Ritter, Hexer), die von bis zu fünf verschiedenen Militärtrupps begleitet werden können. Kommt es zu einer Auseinander-



▲ Während dem Kampf ist strategisches Kalkül gefragt. Die Gegner-KI ist gut.

setzung, erscheint ein taktischer Kampfbildschirm, auf welchem ihr eure Armeen befehligen und Zaubersprüche heraufbeschwören könnt. Wer erfolgreich kämpft, sackt Erfahrungspunkte und Geld ein. Letzteres benötigt ihr zusammen mit besagten Rohstoffen, um eure Städte weiter auszubauen. Fortgeschrittene Städte bringen schließlich bessere Armee-Einheiten hervor, mit denen ihr wiederum eure militärische Vormachtstellung ausbaut. Entwickler KnowWonder verstand es meisterhaft, das Maus-Interface sinnvoll auf die verfügbaren Buttons des GBC zu übertragen. Wer einmal mit der Steuerung zurecht kommt, wird schnell vom bekannten HOMM-Virus infiziert. Pocket-Strategen greifen zu! CS



Crystalis

Nachdem die Erde Opfer einer nuklearen Auseinandersetzung wurde, stellt sich heraus, dass einige Überlebende plötzlich magische Kräfte besitzen. Tamalic und seine Gefährten (sozusagen die "Guten") setzen diese Kräfte ein, Zerstörtes wieder auferstehen zu lassen, während Zauberschurke Dragonia seine neuen Fähigkeiten missbraucht, die Welt nach und nach zum Bösen zu bekehren. Um noch größerem Unheil vorzubeugen, erschaffen Tamalics Anhänger vier magische Schwerter, die vereint die mächtigste aller Waffen – Crystalis – ergeben. Doch – wer hätte es geahnt – das Unterfangen misslingt und ihr dürft das Schlamassel ausbaden. Eure Aufgabe: alle vier mittlerweile verschwundenen Schwerter finden und Dragonia ein für alle mal zur Ruhe betten. In traditioneller *Zelda*-Manier



▲ Das Hauptmenü des Inventarbildschirms ist sehr übersichtlich.



▲ Vergiftet solltet ihr nicht allzu lange durch die Gegend irren...

säubert ihr also Monster-befallene Landstriche, löst zahlreiche Quests, sammelt Erfahrungspunkte und Items *und lernt* Zaubersprüche . Sämtliche Aufgabenstellungen sind dabei recht simpel gestrickt, verständlich formuliert und garantieren zusammen mit der Möglichkeit, ständig speichern zu können, ein recht zügiges Vorankommen. Die Steuerung geht in Ordnung, Grafik und Sound sind zweckmäßig, erreichen jedoch nicht das Niveau eines *Bionic Commando* (erstes GB-Spiel von Entwickler NST). Ob *Crystalis* bei uns erscheint, ist zur Zeit noch unklar. CS



Pro Pool




▲ Die Grafik erfüllt ihren Zweck: Übersicht ist Trumph.

Mit *Pro Pool* macht Codemasters erste Gehversuche im stets populären GameBoy Color-Markt und landet auch gleich mal einen Hittreffer. Wählt zwischen acht Spielvarianten wie z.B. 8Ball, Straight, Speed und Killer und tretet gegen einen der insgesamt 64 CPU-Gegner oder einen menschlichen Gegenspieler (es wird abwechselnd gespielt) an. Zusätzlich könnt ihr euch an den Poker-Modus wagen und für Geld spielen. Besonders angetan waren wir von der akkuraten Ballphysik. Alles rollt mit mathematischer Perfektion über die Filzplatte. Die Grafik ist sehr übersichtlich und die Kugeln entfalten besonders beim Rollen einen individuellen Charme. Nur die Soundeffekte sind etwas mager ausgefallen. Dennoch: Wer Billard mag und einen GBC besitzt, kommt an *Pro Pool* nicht vorbei. CS



Wetrix GB


▲ Einmal nicht aufgepasst und schon stapelt sich alles zum Himmel.

Nach Versionen für N64 und DC könnt ihr euch nun auch unterwegs mit glühenden Feuerbällen, undichten Becken, Terrain-Herabsetzungssteinen usw. herumschlagen. Hier noch mal das Spielprinzip für alle Neueinsteiger: Mit Mauern verschiedener Formen müssen auf einer ebenen Fläche Becken erbaut werden, um den Inhalt herabfallender, dann zerplatzender Wasserballons einzudämmen. Nach einer Zeit "regnet" es dann Feuerbälle, die Wasser verdunsten lassen (bringt Punkte!!!), mal prasseln Terrain-zerstörende Bomben herab – das Wasser tropft euch davon, Löcher im Boden müssen geflickt werden. Zwar wurden Gameplay und Spielmodi fast 1:1 übernommen, doch leider trüben technische Defizite (oft unübersichtlich, Slowdowns, kein 2-Player) den Spielspaß. CS



WCW Mayhem



▲ Endlich hab ich dich! Zeit, den Gegner in die Bande zu schleudern.

An großen Namen hat es E.A. noch nie gefehlt. *WCW Mayhem* macht da keine Ausnahme: Ob nun Hollywood Hogan, Randy Savage oder Lex Luger – 12 namhafte Superstars haben sich auf diesem Modul eingefunden, um es wieder richtig krachen zu lassen, auf Wunsch auch mal wieder via Linkkabel. Neben einem Standard-Repertoire an leicht anzuwendenden Moves beherrscht jeder Recke einen individuellen Finishing-Move, außerdem könnt ihr nach Lust und Laune den Ring verlassen, im Back-Stage-Bereich drauflos prügeln und diverse Gegenstände (Klappstühle usw.) als Hilfsmittel einsetzen. Grafik und Sound liegen knapp über dem Niveau anderer Titel in diesem Genre, warum allerdings ein Passwort-System für den Turnier-Modus weggelassen wurde, ist uns schleierhaft. CS

SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
Grafik: ★★★★
Sound: ★★★
Hersteller: E.A.
Schwierigkeit: 5
Genre: Wrestling
SPIEL SPASS ★★★★

UEFA 2000




▲ Kennt ihr A, kennt ihr auch B – B ist diesmal einen Tick schneller geworden.

Wie man sich doch täuschen kann. Dachten wir noch vor dem Anstoß, bei *UEFA 2000* würde es sich um einen halbgaren *Ronaldo V-Football*-Abklatsch (VG 01/00 – 2 Sterne) handeln, wich die anfängliche Ernüchterung einem kurzzeitigen Erstaunen. Wie weggeblasen war das Spielspaß-hemmende Schneckentempo der alten *Ronaldo*-Engine: Platzflitzen und torreiche Spiele standen an. So weit der erste Eindruck. Bis auf die erhöhte Spielgeschwindigkeit (1 Pluspunkt) hat sich dann aber leider doch nicht sonderlich viel. Soundeffekte z.B. haben wir so gut wie keine neuen entdeckt, auch ein 2-Spieler-Modus lässt weiterhin auf sich warten. Immerhin dürft ihr euch nun z.B. an Hi-Res-Zwisochengrafiken erfreuen. Ronaldo hin, UEFA her, *DSF Fussball* ist weiterhin schwer zu toppen. CS



Asterix auf der Suche n. Idefix




▲ Asterix wird von einer römischen Schildkrötenformation verfolgt.

Für Obelix bricht eine Welt zusammen. Sein kleiner Idefix ist spurlos verschwunden. In Begleitung von Asterix geht's quer durch Gallien, um den kleinen Racker wiederzufinden. Dass euch unterwegs eine ganze Armee an Römern begegnet, ist ja wohl Ehrensache. Jedes Level (insgesamt 30) könnt ihr sowohl mit Ich-bin-nicht-dick-Obelix oder Haudegen Asterix von der römischen Plage säubern, die entweder mittels Haudrauf-Attacke oder Steinwurf ausgeschaltet wird – und nicht vergessen, immer fleißig Geld einsammeln. Dieses benötigt ihr dringend, um euch von Miraculix Levelpasswörter, Lebensenergie und Tipps zu erkaufen. Für Abwechslung sorgen sechs Minigames (Römerwerfen, Wagenrennen usw.). Fazit: durchschnittliche Hüpf- und Renn-Kost ohne nennenswerte Highlights. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
■ Herst.: Infogrames
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Jump & Run
Grafik: ★★★★
Sound: ★★★
SPIEL SPASS ★★★

Roland Garros French Open




▲ Hui, wir wussten gar nicht, dass Heidi in GB-Spielen Tennis spielt.

Mit *RGFO* ist Cryo ein putziges, gut spielbares Tennisgame gelungen. Wählt zu Anfang zwischen fünf fiktiven Tennisrecken der Nationalitäten Deutschland, Spanien sowie Belgien. Im Laufe des Spiels können dann noch weitere Charaktere freigespielt werden. Vier Tuniere stehen zu Spielbeginn zur Auswahl. Pro Tunier müssen mind. drei Matches gewonnen werden, um einen der begehrten Pokale in den Händen zu halten. Je nach Schwierigkeitsgrad gibt's Bronze-, Silber- oder Gold-Trophäen zu gewinnen. Im Vergleich zu *DSF All Star Tennis* wird das Spielfeld aus einer Art 3rd-Person- Ansicht präsentiert, die bisweilen genaues Treffen des Balls erschwert. Dennoch ist die Steuerung sehr gelungen. Einen 2-Spieler-Modus vermissen wir dagegen schmerzlich. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
■ Hersteller: Cryo
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Tennis
Grafik: ★★★
Sound: ★★★
SPIEL SPASS ★★★★

Triple Play 2001




▲ Auch bei einem Fastpitch segelt der Ball noch gemütlich durch die Luft.

Während die GB-Versionen von *FIFA 2000* und *NHL 2000* doch eher als ein Griff ins Klo zu den Akten gelegt werden sollten, ist mit der Umsetzung von *Triple Play 2001* geringe Besserung zu erkennen. Doch zuerst ein paar Fakten: 32 voll lizenzierte Teams stehen zur Auswahl, über 30 Stadien laden ein zum Ball-durch-die-Luft-Dreschen, der Schiedsrichter kommentiert diverse Ereignisse via digitaler Sprachausgabe, das Handbuch ist deutsch, Spielmodi gibt es zwei, Einzelspiel und HomeRun Derby – gegen ein andauernden Season-Modus hätten wir jedoch nichts einzuwenden gehabt. Die Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über. Schade nur, dass die Spielgeschwindigkeit so dahintröpfelt und die Grafik derart blass und matt rüberkommt. Baseball-Fans testen trotzdem mal an. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
■ Hersteller: EA/THQ
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Baseball
Grafik: ★★
Sound: ★★★
SPIEL SPASS ★★★

Jay und die Spielzeugdiebe




▲ Jay ist ein guter Taucher und muss so gut wie nie Luft holen.

Alle Spielsachen der Erde sind von bösartigen Aliens ins All verschleppt worden. Als nächstes wollen die Außerirdischen den Blauen Planeten erobern. So weit darf es nicht kommen, weshalb KRTL Star Löwe Jay in geheimer Mission in den Kosmos jettet, um alle Spielzeuge wieder zu beschaffen und die Aliens zu stoppen. Neun mit vielen Teleportertüren gespickte Jump'n-Run-Level erwarten unseren mutigen Weltenretter, der sich am Ende jeder Stage bei einem von vier verschiedenen Minigames Extraleben verdienen kann. Seiner Feinde erwehrt er sich mittels Löwengebrüll, rote und blaue Bohnen lassen ihn höher und weiter springen. Fazit: Durch die Bank solide, optisch saubere Hüpfmannskost, deren Schwierigkeitsgrad für die anvisierte Altersgruppe leider etwas zu happig ausgefallen ist. CS


PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
■ Hersteller: THQ
■ Schwierigkeit: 6
■ Genre: Jump & Run
Grafik: ★★★★
Sound: ★★★
SPIEL SPASS ★★★★

Halloween Racer




▲ Unterschiedliche Power-Ups und Fallen pflastern den Weg.

Nachdem wir von diesem Spiel bis heute kein Testmuster erhalten haben, liefern wir euch hiermit der Vollständigkeit halber nund endlich ein Review der Verkaufsversion. Leider ist das Spiel kaum umfangreicher als der 2-zeilige Infotext auf der Verpackungsrückseite (gilt übrigens auch für das Handbuch). Teilnehmer des verrückten Halloween-Wettrennens sind eine Hexe, ein Ritter und eine Vogelscheuche, später könnt ihr z.B. noch ein Skelett freispielen. Als Rennkulisse fungieren u.a. eine Vulkan-, eine Gebirgs- und eine Wüstenlandschaft. Wie bei vielen Racern dieser Art ist das Streckenlayout nicht sonderlich fordernd und wird in diesem Fall noch von schrecklich schauriger, langweiliger Dudelmusik begleitet. Außerdem fehlt ein Linkmodus gänzlich. Dafür ist die Optik nahezu fehler- und flackerfrei, weshalb HH gerade noch den 3-Sterne-Sprung schafft. CS

PWD
SGB ✗ GB ✗ GBC ✓
■ Hersteller: Microids
■ Schwierigkeit: 5
■ Genre: Rennspiel
Grafik: ★★★
Sound: ★★
SPIEL SPASS ★★★

Test Drive 6




▲ Was hier optisch ganz stimmig erscheint, ruckelt in Wirklichkeit etwas.

Über dem großen Teich schon seit einiger Zeit erhältlich, schafft es die von Xantera entwickelte GB-Version von *TD6*, die sich ganz nebenbei der *4x4 World Trophy* Engine bedient, nun über Pleiten-, Pech- und Pannenhersteller Cryo in deutsche Renngefilde. Wer *4x4 WT* (VG 07/00) kennt, kennt eigentlich auch *TD6*. Entlegene Wege durch die Pampa sind asphaltierten Stadtrouten gewichen, Hummer Jeep und Co. wurden durch Audi TT, Shelby Cobra, Lotus Esprit und Konsorten ausgetauscht. Natürlich gibt's auch den Spielmodus Streife noch, in dem es gilt, gegnerische Autos bei eingeschalteter Sirene zu rammen, um so möglichst viele Strafzettel zu verteilen. Und, wer hätte es gedacht: Die Bildrate springt weiterhin wie eine zerkratze Schallplatte. Auf der Suche nach einem guten Top-Down Racer, greift ihr lieber zu *Micro Machines 1&2 Twin Turbo*. CS


SGB ✗ GB ✓ GBC ✓
■ Hersteller: Cryo
■ Schwierigkeit: 6
■ Genre: Rennspiel
Grafik: ★★★
Sound: ★★★
SPIEL SPASS ★★★

Rip-Tide-Racer




▲ Würdet ihr dieses Spiel kaufen, wenn ihr wüsstet, dass es mal 360 hieß?

Cryo veröffentlicht mit *Rip-Tide Racer* die GB-Version des schon damals nicht sonderlich attraktiven PS-Rennspiels *360*. Aus der Vogelperspektive rast ihr mit einem von drei Hoverbikes durch acht immer enger werdende Wasserstraßen, deren Seitenbegrenzungen in regelmäßigen Abständen mit kreisförmigen Speedpads gespickt sind, die euch zusätzlich beschleunigen. Diverse Waffen helfen euch, eure drei Konkurrenten für kurze Zeit abzubremsen, außerdem können drei Boni (Schild, Minen, Turbo) aufgesammelt werden. Die Steuerung ist passabel, die Geschwindigkeit schnell, nach einer halben Std. habt ihr jedoch alles gewonnen, was es zu gewinnen gibt, und versucht euch am recht lieblos gemachten Deathmatch Modus. Linkkabelbesitzer duellieren sich über selbiges. Fazit: Leider viel zu kurz, zu trist, akustisch sehr mager und ohne jeglichen Charme. CS

PWD
SGB ✗ GB ✓ GBC ✓
■ Hersteller: Cryo
■ Schwierigkeit: 3
■ Genre: Rennspiel
Grafik: ★★★
Sound: ★
SPIEL SPASS ★★

Pocket Mini-Gewinnspiel

In Kooperation mit InterAct und THQ verlosen wir an dieser Stelle ein paar nette Sachen für euren GameBoy Color. THQ war so freundlich, fünf Exemplare des brandaktuellen Jump'n Runs *Jay und die Spielzeugdiebe* zu stiften (zusätzlich zu jedem Spiel gibt's übrigens eine flauschige Jay Plüschfigur). InterAct sponsort fünf abgespacte WormLights, damit ihr auch des Nachts noch fleißig daddeln könnt. Um an der Verlosung teilzunehmen, schreibt uns einfach eine Postkarte oder eine E-Mail (vg@future-verlag.de) und nennt uns eurer Alter und eure Top 3 GameBoy (Color)-Spiele. Mitarbeiter von InterAct und THQ sowie des Future Verlags sind von der Verlosung ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 1. September. Viel Glück!



▶ **Zu gewinnen gibt's : 5x *Jay und die Spielzeugdiebe* (je inkl. Plüschfigur) ...**

◀ **... und 5x je ein praktisches WormLight.**

Hardware Test

Dreamcast- und GameBoy-Zubehör gab diesmal vorrangig den Ton an.



Die Alternative

■ Mit einiger Verspätung steigt nun auch PC-Zubehörexperte Thrustmaster ins DC-Pad-Geschäft ein. Der robust verarbeitete DC Analog Controller liegt sehr gut in der Hand und besitzt eine leicht angerauhte, ergonomisch abgerundete Oberfläche. Die leicht schräg positionierten Action-Buttons, die etwas dichter nebeneinander liegen als bei Sega's Originalpad, weisen einen angenehmen Druckpunkt auf, lassen jedoch eine Buchstabengravur (A,B, X, Y) vermissen. Mit dem D-Pad kommt man nach einer Weile zurecht, die Kreisform macht es leider etwas ungenau für 2D-Prügler. Gutes Handling vermittelt dagegen der adäquat beschichtete Analog-Stick. Beide Triggerbuttons punkten zudem durch ihren gut eingestellten Abzugswiderstand – hervorragend z.B. für *NBA 2K*! Dauerpaddler freuen sich über ein langes Kabel und die fast schon obligatorische Turbofeuerfunktion. Kleiner Schönheitsfehler: Bei eingestecktem Vibration Pack in Slot 2 lassen sich Speicherkarten in Slot 1 nur sehr mühsam entfernen. Ansonsten eine empfehlenswerte Alternative zum Sega Original.

Shortcut

- ☺ liegt gut in der Hand
- ☺ langes Kabel
- ☺ Triggerwiderstand
- ☹ VMs/MCs aus Slot 1 schwer zu entfernen
- ☹ Buttons ohne Buchstabenaufdruck
- ☹ D-Pad nicht optimal

DC

Dreamcast Analog Controller

- Hersteller/Vertrieb: **Thrustmaster/Guillemot**
- Weblink: **www.thrustmaster.com**
- Preis: **49,95 DM**
- Kabellänge: **ca. 220 cm**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Alles vom Feinsten

■ InterAct's silber glänzendes Arcade-Joyboard ist ein echter Leckerbissen für alle Beat'em-Up-Fans. Es ergänzt das 6-Tasten-Layout des Sega Original-Arcade-Sticks um zwei zusätzliche Action-Buttons, außerdem habt ihr die Möglichkeit, jedem Button eine beliebige Tastenfolge zuzuweisen. Akkustische und optische Signale helfen euch bei der Programmierung – komplizierte Specialmoves gehören der Vergangenheit an. Tastenvieldrücker werden die zwei Autofeuermodi zu schätzen wissen. Steht der Schiebeschalter auf "ON", gilt das Dauerfeuer automatisch für jeden Button, in der Stellung "NEUTRAL" wird es durch Betätigen des oben auf dem 8-Wege-Stick angebrachten Knopfs für jede Taste einzeln aktiviert. Freunde aufgewickelter Verbindungsstränge würdigen die Kabelkammer auf der Unterseite des Boards – zeitgleich perfektes Geheimversteck für jeglichen Krimskrams. Natürlich gibt's auch einen Steckplatz für ein VM bzw. Vibration Pack, letztgenannte Dinge ließen sich jedoch nur unter Gewalteinwirkung wieder entfernen. Fazit: Allein schon aufgrund der Stückzahllimitierung ein echtes Sammlerstück. Übrigens: Als Goodie wird ein Putztuch aus Stoff beigelegt.

Shortcut

- ☺ acht Buttons
- ☺ programmierbar, Autofeuer
- ☺ edles Material
- ☺ mit Kabelfach
- ☺ gut schwer – verrutscht fast nicht
- ☹ Tasten fangen irgendwann an zu quietschen

DC

Alloy Arcade Stick

- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **129,95 DM**
- Kabellänge: **ca. 240 cm**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Funktionalität: **sehr gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Schnee von gestern!

■ Schon nach der ersten Probefahrt war eines sonnenklar: Irgendwas stimmt hier nicht. Nach einer Kaffeepause und intensivem Durchstöbern alter Archivausgaben wussten wir schließlich, was: Es handelt sich um eine nahezu 1:1 Kopie des in Ausgabe 01/00 getesteten McLaren Steering Wheel der Marke Sunflex. Beim genauem Hinsehen stechen drei Kleinigkeiten ins Auge: A) wurde das Design des D-Pads, der Taste START und des Mode-Select-Schalters geringfügig abgeändert, B) ist das Pedalkabel um einige wenige cm länger als beim McLaren und C) ist es – entgegen einer Testpassage im deutschen Handbuch – nicht möglich, den angeblich als Add-On erhältlichen Schalthebel anzuschließen (das McLaren wurde mit diesem ausgeliefert). Die dafür nötige Buchse war schlichtweg vergessen worden! Doch es kommt noch schlimmer: Auf der an sich übersichtlich gestalteten Verpackung wird eine Position der Lenksäule angezeigt, die letztere in der Praxis eigentlich gar nicht einnehmen kann. Naja, und die Lenkeigenschaften lassen sowieso zu wünschen übrig – viel zu gering ist der Lenkwiderstand, viel zu klein die Pedale und viel zu klapprig das Gesamtfeeling. Befestigungsklemmen sucht ihr vergebens – Aufsitzen bzw. lasche Saugnäpfe sind angesagt. Reichte es in VG 01/00 noch zu einem knappen "befriedigend", muss sich diese verspätete und verstümmelte Kopie des McLaren Steering Wheel trotz passablem Preis mit der Note "mäßig" abfinden.



Shortcut

- ☺ teilweise gummiert
- ☺ langes Kabel
- ☹ viel zu klapprig
- ☹ mieser Lenkwiderstand
- ☹ ungünstiger Winkel der Lenksäule
- ☹ Schalthebel lässt sich nicht nachrüsten
- ☹ nur Saugnäpfe
- ☹ mickrige Pedale

PS

Pace Racing Wheel

- Hersteller/Vertrieb: **Speedlink/InterAct**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **99,95 DM**
- Kabellänge: **ca. 230 cm**
- Verarbeitung: **befriedigend**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **mäßig**
- Gesamturteil: **mäßig**

John Woo lässt grüßen



Shortcut

- ☺ günstiger Preis
- ☺ Auto-Feuer, Auto-Reload
- ☺ lange Strippe
- ☺ zielgenau
- ☹ Design etwas altbacken

■ Von all den bisher erschienenen DC-Lichtpistolen sieht das Thrustmaster-Pendant dem Original am ähnlichsten, bietet jedoch einige nette Features, mit denen Sega's Zombie-Verschrotter nicht aufwarten kann. Wichtigstes und zeitgleich namensgebendes Merkmal ist der Nachlademechanismus: Statt neben den Bildschirm zu feuern, zieht ihr den leider etwas kurz geratenen Nachladeschlitten geschwind zurück – voilà! Begleitet wird diese Aktion übrigens von einem kräftigen Klicken. Aber es soll ja auch grobmotorische Zombiejäger geben. Für all diejenigen implementierte man die Modi "automatisches Nachladen" sowie ersteres plus "automatisches Feuern" vereint in einem Modus. Hinsichtlich der Positionierung der Buttons orientiert sich Thrustmaster weitgehend an Sega's Wumme. Um das Revolver-Held-Feeling etwas zu steigern, verpasste man den Tasten A und B jeweils die Form einer Patrone. D-Pad und Abzugtrigger wurden nicht verziert, erfüllen ihren Zweck aber einwandfrei. In Punkto Zielgenauigkeit schießt diese mit viel Kabel gesegnete Knarre klar in der obersten Liga mit.

DC

DC Pump Action Blaster

- Hersteller/Vertrieb: **Thrustmaster/Guillemot**
- Weblink: **www.thrustmaster.com**
- Preis: **59,99 DM**
- Kabellänge: **ca. 230 cm**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Funktionalität: **gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Das Wiederaufladbare

■ *Pokémon Gold* und *Silber* kommen bestimmt, und viele von euch werden garantiert wieder eine ganze Weile vor der Mini-Mattscheibe kleben. Als Alternative zum ausufernden Batterieverschleiß, gibt's nun auch von Logic 3 ein wiederaufladbares Akku-Pak, welches dem GBC ganz nebenbei zusätzlichen Grip verleiht. Wie üblich kann der mitgelieferte Netz-Adapter, mit dem der Akku wieder aufgeladen wird, auch direkt in den 3 Volt-DC-Eingang des GameBoy Color gestöpselt werden. Neu gekauft, muss der Adapter erst einmal für 14 Stunden aufgeladen werden, um anschließend 15 Std. Saft zu liefern. Spätere Ladevorgänge brauchen entsprechend weniger Zeit. Manko: Im Gegensatz zu diversen anderen Produkten dieser Art muss ein kurzes Kabel vom Akku in den DC-Eingang des GB gestöpselt werden. Leider ist diese Lösung nicht optimal gegen Schäden gefeit (sollte das Kabel also reißen, ist der Akku wertlos). Hinsichtlich des Preis/Leistungs-verhältnis zieht Logic3 leider den Kürzeren – ähnliche Produkte der Konkurrenz sind günstiger.



GBC GB Pocket

Gameboy Rechargeable Battery Pack

- Hersteller/Vertrieb: **Logic3/Leisure Soft**
- Weblink: **www.logic3.de**
- Preis: **39,95 DM**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **gut**
- Ergonomie: **sehr gut**
- Gesamturteil: **befriedigend**

Shortcut

- ☺ **Netzadapter kann direkt in GBC gepluggt werden**
- ☺ **mehr Grip**
- ☹ **könnte günstiger sein**

Design CD Turm

■ CD Regale kann man aller Orten kaufen, solche, die auf das Format von PS- und DC-CD-Hüllen abgestimmt sind, sind jedoch eher selten. Abhilfe schafft die Disk Station von Logic3. Das in verschiedenen transparenten Faben erhältliche Plastikregal bietet Platz für acht PlayStation- bzw. acht Dreamcast-Spieleverpackungen, jeder Einschub kann aber auch entweder zwei normale bzw. drei Maxi-CD-Hüllen aufnehmen. Silberfarbene Plastik-Clips an der rechten Regal-Seite verhindern ein Herausrutschen der CDs. Vier Plastikfüße auf der Unterseite sorgen dafür, dass empfindliche Oberflächen, auf denen ihr die Disk Station abstellt, nicht zerkratzt werden. Fazit: Design und Verschlusstechnik stimmen, nur der Preis könnte etwas moderater sein.





Shortcut

- ☺ **cooler Look**
- ☺ **das Klicken der Clips**
- ☺ **schnell zusammengebaut**
- ☹ **könnte günstiger sein**
- ☹ **nur acht Einschübe**

PS DC

Disk Station

- Hersteller/Vertrieb: **Logic3/Leisure Soft**
- Weblink: **www.logic3.de**
- Preis: **24,95 DM**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

SL-5922

■ Was ihr als Headline gelesen habt, ist übrigens die Typenbezeichnung von InterAct's neuem GB-Add-On. Das Power Shield ist Lampe, Schutzklappe und Halterung (für ein GB/GBC-Spiel) in einem. Schnell ist das Power Shield befestigt und zwei AAA-Batterien (nicht enthalten) eingelegt, die für ausreichend schräg einfallende "Licht"-Zufuhr sorgen. *Pokémon* Fanatiker werden sich freuen: zwei Haltebügel ermöglichen es euch, ein GB/GBC-Spiel über dem Batteriefach zu verstauen – so könnt ihr stets beide Editionen mit euch herumtragen ;-) Leider springt beim Entfernen einer Cartridge stets der Deckel des Batteriefachs davon. Thema Schutzklappe: brav erfüllt sie ihren Zweck, hermetisch verdeckt wird das GBC/GB Pocket-Display jedoch nicht. Ein Gummistreifen sorgt dafür, dass die Schutzklappe sanft auf dem GB-Gehäuse aufliegt. Das Power Shield ist in drei Farben erhältlich: Transparent Blue, Transparent Green und Transparent Purple. Handheld-Freaks greifen zu.

GBC GB Pocket

Power Shield

- Hersteller/Vertrieb: **Speed Link/Inter Act**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **24,99 DM**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Shortcut

- ☺ **attraktiver Preis**
- ☺ **drei Dinge in einem**
- ☺ **drei spacige Farbmuster**
- ☹ **entfernt man ein Modul, löst sich meist der Batteriefachdeckel**
- ☹ **Lampe könnte einen Tick heller leuchten**

Tragetasche

■ Ihr seid daddel-technisch oft unterwegs und transportiert Pads, Games und Konsolen für gewöhnlich unverpackt auf dem Rücksitz eures Wagens, mittels Plastiktüte oder ausgefransten Kartons? Dann ist euch dabei sicher schon mal etwas zu Bruch gegangen, stimmt's? Für alle, die meinen, dass das nicht sein muss, hat MaxPlay eine praktische Tragetasche mit reißbeständiger Nylonbeschichtung im Angebot. Obwohl sich die gut gepolsterte Tasche CONSOLE Carry Case nennt, eignet sie sich gleichwohl für den Transport von PC-Notebooks. Doch bleiben wir in der Konsolenwelt. Egal ob DC, PS oder N64 – jede der drei aktuellen Konsolen lässt sich dank versetzbarer Innenwände, jeweils zusammen mit einem Standardpad, allen nötigen Kabeln und drei Spielen sicher verstauen (original verpackte N64-Spiele könnt ihr nur zwei unterbringen, ein N64-Pad passt dann nicht mehr hinein). Eine PS2 inkl. Pad und Kabel passt übrigens auch hinein. Im Deckelfach könnt ihr Handbücher und kleineres Zubehör unterbringen. Der ebenfalls gepolsterte Trageriemen kann auf Wunsch entfernt werden – ihr transportiert den Koffer dann per Tragegriff. Der Preis von 39,95 DM geht in Ordnung.

Shortcut

- ☺ **versetztbare Innenwände**
- ☺ **Tragegurt und -riemen**
- ☺ **auch für Notebooks**
- ☺ **Nylonaußenhaut nur ein Extrafach**

Multi-System

CONSOLE Carry Case

- Hersteller/Vertrieb: **Max Play/Powerware Versand**
- Weblink: **www.madroom.de**
- Preis: **39,95 DM**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Funktionalität: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

wipEout Fusion

Der PlayStation2-PAL-Countdown hat begonnen!

Previews
Banjo-Tooie (N64)
G-Surfers (PS2)
Red Faction (PS2)

Tests
Sydney 2000 (PS, DC)
Vanishing Point (PS, DC)
Speedball 2100 (PS)

Imports
Mario Tennis (N64)
Zusar Vasar (DC)

Specials
Malice (Xbox)
Snowboard SuperCross (PS2)
Surfoid (PS2)



Endlich! Die ersten weiblichen Freaks besuchen uns nächsten Monat!



Alle neuen Projekte von Disney enthüllt!

kommt am 6. September!

Dass unsere tolle, liebe und nette Heidi (sie bedroht mich! Hilfe!) gegen Jill gewinnen würde, war uns natürlich von Anfang an allen klar. Diesmal wollen wir sehen, wie sich unser anderer Layouter so hält.

September-Fight

Sarge vs Kosta





Sarge

Rnd 1 Intelligenz:
Wenn es irgend etwas gibt, auf das ein Soldat getrost verzichten kann, dann ist das Intelligenz. Erstens lenkt sie nur ab und zweitens denken dort andere für euch. **1**

Rnd 2 Kraft:
Knallhartes Training formten diesen wunderschönen Plastikkörper. Früher (also vor dem Kunststoff-Recycling) war er auch schon mal eine Einkaufs-Tüte und ein Kondom. **4**

Rnd 3 Anpassungsfähigkeit:
Er ist ja ein knallharter Kerl, der seine Umgebung seinen Wünschen anpasst. Aber nach fünf Minuten in der Microwelle kriegt man ihn problemlos in eine Kuchenform. **9**

Rnd 4 beste Eigenschaft:
Er wiegt nicht viel, kostet kaum was und ist ohne Schwierigkeiten zu ersetzen. So wie eigentlich jeder gute Soldat. Außerdem kann er auf seinem Gummifuß stehen. **8**

Rnd 5 schlechteste Eigenschaft:
Da er nur aus Plastik und ca. 8 cm groß ist (immerhin fast halb so groß wie Kosta) eignet er sich nur bedingt für echte Kampfeinsätze. **4**

Rnd 6 Sexappeal:
Laut einer represäntativen Umfrage unter 2000 Frauen im Alter von 17-60 Jahren gibt es deutlich erotischere Dinge, die man aus einem Stück Plastik formen könnte. **2**

Rnd 7 Kultfaktor:
Immerhin in dieser Kategorie kann Sarge punkten. Jeder kennt diese kleinen Kunststoff-Armeen aus der Kartontrommel. Besonders prickelnd fand sie jedoch keiner. **5**

Rnd 8 Fähigkeiten:
Er kann schmelzen, verbrennen, in Flammen aufgehen, sich in Kohlenstoff verwandeln oder am besten einfach recyclet werden. Man kann so tolle Sachen aus ihm machen... **6**

Rnd 9 Bekanntheitsgrad:
Nachdem uns in fast wöchentlichen Abstand neue *Army-Men*-Spiele beglücken, wir darüber berichten und uns jeder liest, kennt man ihn logischerweise auch. **9**

Rnd 10 Zukunftsaussichten:
Wie jeder gute Soldat wird er auch weiterhin Krieg führen, ohne nach dem "warum" zu fragen. Und wenn es mal keine Kriege mehr gibt, kann er wieder eine Tüte werden... **4**

Endergebnis 52

Kosta

Intelligenz:
Eigentlich wollten wir hier etwas unsäglich Gemeines schreiben, aber wie ihr unschwer auf obigem Bild erkennen könnt, hat der Kerl leider ein ziemlich großes Schwert... **8**

Kraft:
Gut, jetzt ist er kurz weg: Also besonders kräftig ist er nicht gerade. Im Gegenteil, das Schwert kann er ohne fremde Hilfe kaum heben. Aber er hat es nun mal... **8**

Anpassungsfähigkeit:
Soweit wir das beurteilen können, hat er sich zumindest in unserem Redaktionsteam gut angepasst. Immerhin fällt er nicht sonderlich auf. Man übersieht ihn fast schon. **7**

beste Eigenschaft:
Außer, dass man ihn fast übersieht, gefällt uns an Kosta vor allem das riesige Schw... ja, ihr wisst schon. Außerdem nimmt er kaum Platz in der Redaktion weg. **8**

schlechteste Eigenschaft:
Seine permanenten, zynischen Bemerkungen, die unseren sowieso schon harten Job nicht leichter machen. Außerdem fuchtelt er immer wirr mit seinem Schwert herum. **3**

Sexappeal:
Wer auf diabolische Teufelchen steht, ist bei Kosta an der richtigen Adresse. Und es gibt unglaublich viele Frauen, die auf Typen mit großen Schwertern stehen. Jawohl! **7**

Kultfaktor:
Aber hallo! Kosta ist mindestens so kultig wie Connor MacLeod, Conan der Barbar, die Ritter der Kokosnuss und das ganze andere Gesocks mit ihren blöden Schwertern. **9**

Fähigkeiten:
Er kann mit seinem Schwert Bierflaschen und sogar DIN A4-Umschläge öffnen. Außerdem kann er sich bei Gefahr unsichtbar machen. Naja, zumindest sehr klein... **9**

Bekanntheitsgrad:
In Großraum München ist er bekannt wie ein bunter Hund. Wer läuft denn auch sonst noch nur im Ledermantel und mit Blechschwert bei 36° durchs Freibad? **9**

Zukunftsaussichten:
Nachdem er sich mehrfach umsonst bei den Karlsberger Ritterspielen beworben hat und auch als Maskottchen durchgefallen ist, bleibt ihm nur noch sein Schwert. Das große! **5**

Endergebnis 73

So, nun heißt es GAME OVER für *Sarge*, und *Kosta* kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: *Christiane* vs *Lara Croft*   Ausgabe 10/2000 erscheint am 6.9.00



SilentBomber
9-8-7-6-5-4-3-2-1..Detonation!
STUDIO 3
>>>> 3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.
Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.
©2000 Studio3 Ltd. All rights reserved.
www.shr.cc